
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #219
Play manía
GRATIS 2 Guías
Dishonored 2 / The Last Guardian
REPORTAJE
50 BOMBAZOS PARA 2017
NIOH DRAGON QUEST XI RIME
RESIDENT EVIL 7 FOR HONOR
HORIZON: ZERO DAWN KNACK 2
MASS EFFECT: ANDROMEDA
NI NO KUNI II ...
TUTORIALES
4K HDR
Cómo sacarle partido a las 4K
Configura el sonido envolvente
RETROPLAY
LA HISTORIA DE KINGDOM HEARTS
¿Y qué se sabe de...?
GOD OF WAR
KINGDOM HEARTS III
THE LAST OF US II
FF VII REMAKE...
10 CLAVES PARA SUPERAR LA CUESTA DE ENERO
Trucos y consejos para jugar ahorrando
¡ANALIZADOS!
Gravity Rush 2
Tales of Berseria
Amnesia Collection
Maldita Castilla EX
Hitman Temporada Completa

CONTINUA TU EXPERIENCIA DIGITAL










¡Desencadena transformaciones
Moon Crux únicas para convertirte
en una fuerza aún más mortífera!
DISPONIBLE EL 20 DE ENERO
Fate EXTELLA
The Umbral Star
Nero
Indeed, my smile should say it all! For where else would you rather be than here?
12
www.pegi.info
pqube
www.badlandgames.com
BAD LanD GAMES
PS VITA
PlayStation Vita
PS4
"PS", "PlayStation", "PS4" and "PS VITA" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© 2017 PQube. ©2017 Badland Games. The BadLand Games logo and the PQube logos are trademarks. All rights reserved.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



2017 arranca con fuerza inusitada

Pues sí, amigos. Enero suele ser un mes bastante parco en novedades. Un remanso de paz entre la tormenta de juegazos navideña y el repunte de lanzamientos que vuelve a haber en marzo para que algunas compañías puedan cuadrar lo mejor posible su año fiscal. Pero este año no habrá paz para los malvados, ni tampoco para los poseedores de una PS4. Apenas hemos terminado *The Last Guardian* y *Final Fantasy XV* y ya tenemos encima el primer juegazo exclusivo: *Gravity Rush 2*. En este mismo número hemos dado buena cuenta de la nueva aventura de Kat, que mejora en todo al original, aparte de otras propuestas más que notables que nos alegran este comienzo de 2017 como *Tales of Berseria, Hitman: La Primera Temporada Completa* o *Amnesia Collection* (bueno, éste más que alegrárnoslo casi nos mata de un susto; pese a que ya tienen su tiempo, si os gusta el terror os los recomiendo mucho y muy fuerte).

Pero es que antes de que termine este mes de enero tenemos *Yakuza 0* (¡por fin llega a Europa!), *Kingdom Hearts HD II.8* y *Resident Evil 7*, el primer gran bombazo del año y el juego que está llamado a devolver a esta mítica serie a lo más alto en lo que a juegos de terror se refiere. ¿Lo jugaréis con PlayStation VR? Yo voy a intentar obligarme a ello. Y digo "obligarme" porque ya sólo con la demo que hay disponible en PS Store iba realmente asustado, asomándome con sumo cuidado por cada recoveco (y eso que sabía de antemano lo que tenía que hacer y lo que iba a pasar a continuación). ¿Qué será de mí con el casco de PS VR puesto y los Baker acechándome en cada esquina? Pues en el próximo número os lo contaré. Tengo ganas de usar PS VR en un juego "grande" más allá de "experiencias" cortas como enfrentarse a un destructor estelar a los mandos de un X-Wing en *Star Wars Battlefront* (que mola todo, por cierto). Eso sí, tenemos que correr un tupido velo (o directamente echar una capa de cemento) sobre algunos títulos compatibles o exclusivos de PS VR lanzados durante estos días. En este mismo número comentamos algunos de ellos...

Y entre los lanzamientos más destacados del mes no quiero que se me olvide *Maldita Castilla EX*, un arcade de otra época realizado por los malagueños Locomalito y Gryzor87 que homenajea de forma magistral a *Ghosts'n Goblins* y que, por fin, llega a la Store europea tras superar más dificultades que el propio Don Ramiro en su aventura. Y si este mes nos llega también *Double Dragon IV* a la Store europea, mi cupo mensual de felicidad retro estará más que cubierto. E insisto... ¡sólo he hablado del mes de enero! En febrero llegan *Nioh, For Honor*... Y más adelante pues... os hemos preparado un extenso reportaje para que le podáis seguir la pista a todos los juegazos que se nos avecinan. Que no son pocos. Va a ser verdad eso que dice la publicidad de Sony de que "PS4 es el mejor lugar para jugar".

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... comernos el roscón, abrir los regalos de Reyes y acudir a presentaciones de juegos y eventos de todo tipo.



Estuvimos en la gala de entrega de premios PlayStation, en el cine Callao de Madrid, con todos los jóvenes estudios.



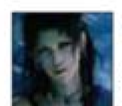
Alberto Lloret estuvo en la presentación de *Gravity Rush 2*. Intentó correr por las paredes como Kat, pero no lo consiguió.



Yosuke Hayashi (director de *Nioh*) posa con el último número de la revista. Borja Abadie le hizo una entrevista que podréis leer el mes que viene junto con el análisis del juego.

Lo que nos habéis dicho...

Completista



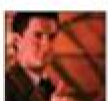
@Eirenare
@revisplaymania Vuestra revista me va a salvar un poco la vida, que no tengo guía del *FFXV* y necesitaré una si quiero pasarlo al 100% xDDD

+200 de fidelidad



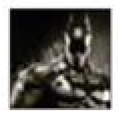
Antonio Rubio Ato
Empecé a comprar vuestra revista en el número 19, con lo cual ya llevamos juntos la friolera de 200 números. Si eso no es fidelidad...

Enhorabuena a todos



@philipopina
@AlbertoLloretPM Lanzo un enhorabuena al ventilador para que os salpique a todos por tu artículo en @revisplaymania.

Agradecidos



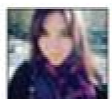
@JANoguera_76
Planazo para esta noche: mi mantita, sofá y mi @revisplaymania Gracias por existir!! @Rafaikkonen @soniaherranzz @daniacal @AlbertoLloretPM.

Qué mala suerte...



@FelixDiosFXRK
Cuando después de 1 año 2 meses y 3 días te ponen por fin el internet en casa y te rompen la Play4... #putada @revisplaymania

¡Siempre al día!



@littlesister82
Este año he cambiado el calendario Fotogramas por los calendarios gamers @revisplaymania @Hobby_Consolas.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #219





Todos los detalles de los juegos del futuro. Estamos deseando jugar a *God of War, Final Fantasy VII Remake, The Last of Us Part II*... Pero, ¿sabemos cuándo van a llegar? ¿Cómo va su desarrollo? Las respuestas, aquí.

PÁGINA 38



PÁGINA 70

» Unos consejillos para jugar y ahorrar. ¿Te has quedado pelado tras la Navidad? Aquí tienes ideas para alargar los euros durante horas de juego...



PÁGINA 94

» La historia de *Kingdom Hearts*. Te contamos la historia de una de las sagas de rol más queridas de PlayStation 2.



PÁGINA 16

EN PORTADA
Los 50 Bombazos de 2017
Nos espera un año cargado de juegazos y aquí tenéis los 50 títulos que nos hacen suspirar...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 17 DE ENERO AL 14 DE FEBRERO

El año comienza fuerte y para que no te pierdas ningún lanzamiento que pudiera interesarte, más vale que le eches un ojo a nuestra agenda, así sabrás qué día se ponen a la venta tus juegos preferidos.

17 DE ENERO MARTES
- 2064: Read Only Memories · PS4
- Mighty Morphin Power Rangers: Mega Battle · PS4
- Siegecraft Commander · PS4

18 DE ENERO MIÉRCOLES
- Gravity Rush 2 · PS4

20 DE ENERO VIERNES
- Fate/Extella: The Umbral Star · PS4/PS Vita
- Atelier Shallie Plus: Alchemists of the Dusk Sea · PS VITA

24 DE ENERO MARTES
- GNOG · PS4
- Kingdom Hearts HD II.8 Final Chapter Prologue · PS4
- Resident Evil 7 · PS4
- Yakuza 0 · PS4

27 DE ENERO VIERNES
- Digimon World: Next Order · PS4
- Tales of Berseria · PS4

31 DE ENERO MARTES
- Double Dragon IV · PS4
- Hitman: La Primera Temporada Completa · PS4
- Maldita Castilla EX · PS4

1 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Dynasty Warriors: Godseekers · PS4/PS Vita

3 DE FEBRERO VIERNES
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 Road to Boruto · PS4

7 DE FEBRERO MARTES
- 8DAYS · PS4

8 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Nioh · PS4

10 DE FEBRERO VIERNES
- Touhou Double Focus · PS4
- Touhou Genso Wanderer · PS4/PS Vita

14 DE FEBRERO MARTES
- Deformers · PS4
- For Honor · PS4
- Sniper Elite 4 · PS4



Gravity Rush 2

El primer gran exclusivo para PS4 es una aventura de acción que nos invita a manipular la gravedad.

https://www.playstation.com/es-es/

Análisis en página 48



Tales of Berseria

Un nuevo juego de rol de la saga *Tales of,* cargado de novedades

blog.talesofgame.com/es/es/

Análisis en página 50



For Honor

Un juego de acción diferente que te obligará a sacar lo mejor de tus guerreros.

forhonor.ubisoft.com

Reportaje en página 19

ENERO
24

Resident Evil 7 Biohazard

Si te gusta pasar miedo, este *Resident Evil* no te defraudará. Y menos si lo juegas con PS VR.

http://residentevil7.com/

Reportaje en página 18



■ *RiME* llegará en mayo a PS4, formato físico incluido, para ofrecernos una aventura que mezclará plataformas, exploración y puzles en una experiencia que promete ser única e inolvidable.

RiME está muy vivo y llegará en mayo

EL JUEGO ESPAÑOL MÁS PROMETEDOR ESTÁ CERCA DE LA RECTA FINAL DE SU DESARROLLO.

Desde que *RiME* fue anunciado en el E3 2013 nuestro "hype" no ha hecho más que aumentar con cada nuevo dato o detalle que Tequila Works nos ha brindado. Hacía un tiempo que no sabíamos nada nuevo de esta aventura e incluso muchos pensaron que se había cancelado. Nada más lejos de la realidad. El desarrollo sigue viento en popa y su lanzamiento se producirá este mismo mes de mayo. Los cambios han sido muchos desde que el juego fue anunciado hace más de tres años. En su día se llamaba *Echoes of the Siren* e iba a ser un juego de rol, supervivencia y "crafteo". Luego se anunció como *RiME* y el tráiler nos hacía ver que estábamos ante una especie de *Journey*. Uno de esos juegos independientes con un marcado componente artístico pero del que, en realidad, no sabíamos gran cosa.

***RiME* será una aventura de exploración y puzles** en la que nos pondremos en la piel de un niño que ha naufragado en una misteriosa isla de estilo mediterráneo. El desarrollo del juego podría definirse como una mezcla de *Inside* y *The Witness*. Nuestro héroe no podrá combatir con las criaturas que encontrará en la isla, así que nos tocará huir e ingeniárnoslas para darles esquinazo, como en la obra de Playdead. Otro de los elementos clave serán los puzles. Para descubrir los secretos de la isla tendremos que resolver distintos desafíos en los que la luz, el sonido, la perspectiva e incluso el paso del tiempo serán clave para avanzar en la aventura. La isla no estará ni mucho menos desierta y nos encontraremos con todo tipo de animales, como gaviotas, jabalíes, un pájaro gigante y con muy malas pulgas... Lo más llamativo, sin embargo, será nuestro compañero de aventuras: un zorro que nos guiará y ayudará en todo momento. También nos toparemos con un extraño vestido con un atuendo rojo, que recuerda mucho al protagonista de *Journey*, y que parece esconder buena parte de los misterios que rodearán a la isla y la civilización que construyó las edificaciones que vemos.

■ Nuestro héroe contará con un aliado en su aventura, este pequeño zorro que le guiará en su camino por la isla.

■ **Las plataformas,** con momentos de saltos y escalada también será fundamentales para sobrevivir y descubrir los misterios de la isla.

■ **Los puzles serán coprotagonistas** de la aventura junto a la exploración. Habrá que usar la luz, el tiempo, el sonido,... para resolverlos.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

EL GRAN TRABAJO DE LOS ESTUDIOS DE AQUÍ

El triunfal "regreso" (nunca se fueron) de Tequila Works con *RiME* y *The Sexy Brutale,* lo nuevo de Relevo tiene pintaza (*Mindtaker* será un juego de terror compatible con PS VR), el talento (valga la redundancia) de los jóvenes estudios de PS Talents...

LA MÁQUINA DE LOS SUEÑOS DE SONY

Y no nos referimos a PS4 (que podríamos) sino a una iniciativa solidaria de Sony con Juegaterapia que llevará PlayStation VR a distintos hospitales de nuestro país para hacer más llevadera la estancia de los niños y adolescentes hospitalizados.

LAS REBAJAS DE ENERO EN PS STORE

Si os dais prisa, aún podéis pillar gran parte de las rebajas de enero en PS Store (la mayoría están hasta el 21 de enero). ¡Descuentos de hasta el 60% en juegazos!

BAJAN

REBAJAS SÚBITAS Y "POR SORPRESA"

No nos entendáis mal. Los juegos, cuanto más baratos, mejor. Pero la "cara de tonto" que se nos queda comprando un juego el día de su estreno para ver que pocas semanas después de repente baja de precio (por la razón que sea) es mayúscula. Se nos quitan las ganas de comprar en el "day one".

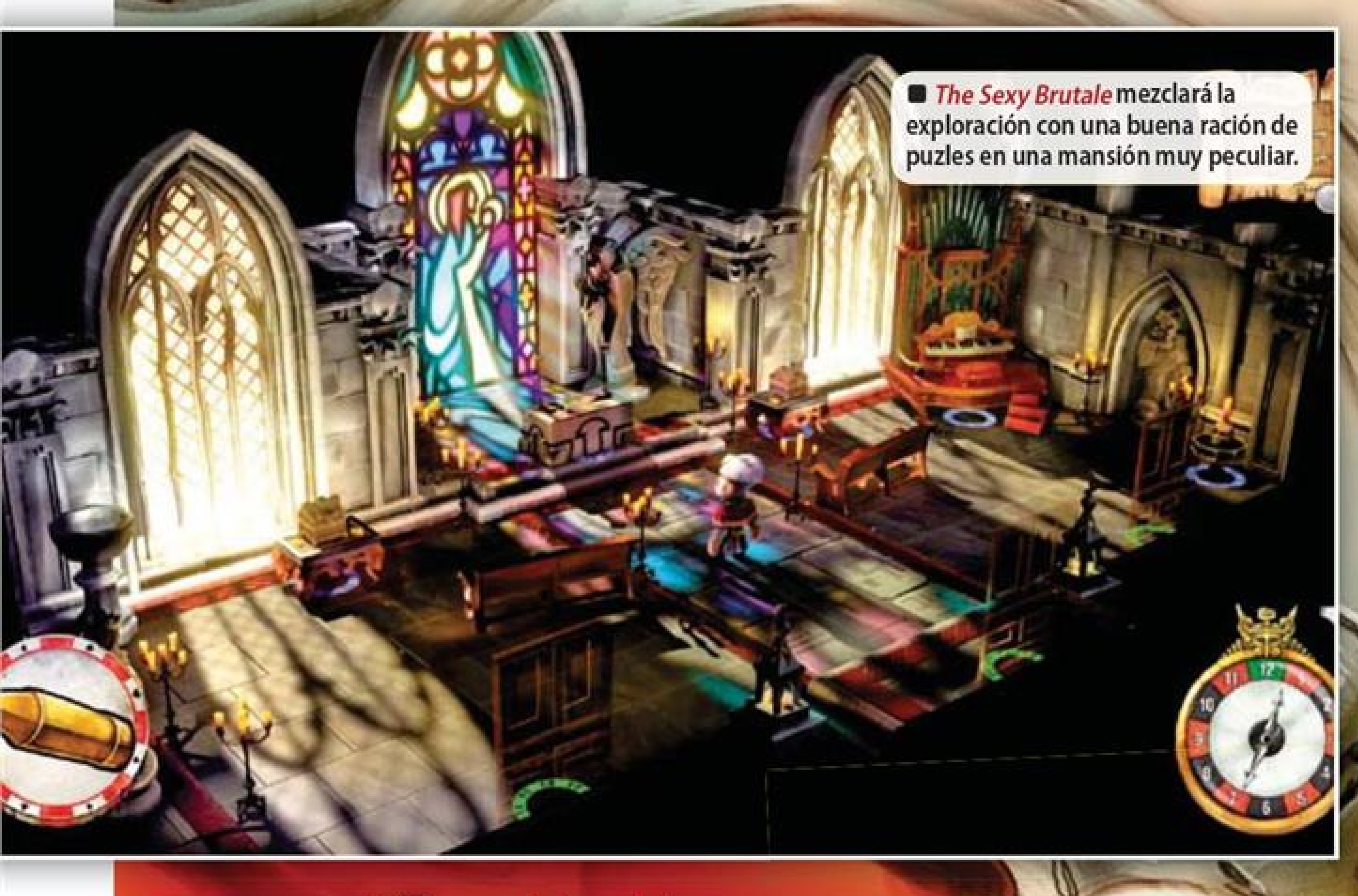
MAJESCO ABANDONA EL NEGOCIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Después de treinta años dedicándose a editar y distribuir videojuegos (alumbrando títulos como *Psychonauts* o los *Bloodrayne*) la compañía norteamericana Majesco anuncia que abandona este negocio para dedicarse a desarrollar tecnología relacionada con la medicina.

ALGUNOS JUEGOS DE PLAYSTATION VR

Tras la buena primera hornada de juegos que acompañaron a PS VR en su estreno, lo cierto es que los últimos juegos que han salido no han dado la talla (algunos de ellos están analizados en este mismo número). Menos mal que pronto llegan *Resident Evil 7, Star Trek: Bridge Crew...*





The Sexy Brutale mezclará la exploración con una buena ración de puzles en una mansión muy peculiar.



Al llegar las 12 de la noche, el día se reiniciará una y otra vez, aunque nuestro héroe recordará lo sucedido.

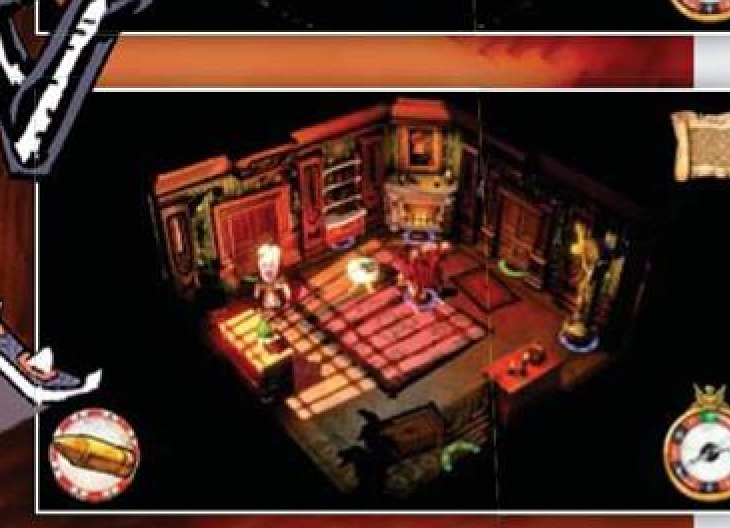


Cada invitado llevará una máscara que le otorga un poder. Si les salvamos nos lo regalará.

Un día de la marmota de lo más sexy

THE SEXY BRUTALE | PS4 | AVENTURA | TEQUILA WORKS | INVIERNO

El estudio español responsable de *RiME* ha unido fuerzas con los británicos de Cavalier Game Studios (muchos de sus integrantes son ex-miembros de Lionhead) para traernos esta original aventura en la que visitaremos una mansión de lo más peculiar. Nosotros nos pondremos en la piel de un monje que asiste a una fiesta en una lujosa mansión reconvertida en casino. El Marqués será el anfitrión de esta siniestra celebración, en la que los 9 invitados están siendo asesinados por los sirvientes. Nuestro héroe revivirá una y otra vez el mismo día, cual Bill Murray en "Atrapado en el tiempo", con lo que podrá observar cómo se producen las muertes y evitarlas. Con cada invitado que salvemos, además, recibiremos un nuevo poder, que nos servirá para explorar la mansión con mayor profundidad y descubrir sus oscuros secretos. Y todo eso con una trama llena de misterio, humor negro y extravagantes personajes. Por ahora se han desvelado dos: Lafcadio, nuestro héroe, y Reginald Sixpence, un maestro relojero.





La aventura será muy rejugable e incluso contará con un modo cooperativo para dos jugadores online que promete dar mucho juego.

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD | PS4 | ACCIÓN | MERIDIEM GAMES | INVIERNO

El diablo se viste de... vikingo de Midgard

La influencia de la saga *Diablo* en la industria del videojuego está fuera de toda duda. Por eso no es de extrañar que nos encontremos con propuestas tan similares como la que nos ocupa. Nosotros ya pudimos jugarlo en un evento organizado por Meridiem, la distribuidora del juego en nuestro país, y la verdad es que nos dejó un muy buen sabor de boca. Se trata de un RPG de acción ambientado en el conflicto de Ragnarok. Nuestro héroe será un miembro del clan de los Ulfung que deberá limpiar el mundo de Midgard de las extrañas criaturas que lo han poblado. El "looteo" de armas y armaduras será uno de los pilares jugables, amén de repartir espadazos a todo lo que se mueva e ideas más innovadoras, como la necesidad de acercarnos a fuentes de calor para evitar perder energía por el frío.



La perspectiva isométrica resulta perfecta para seguir la acción en este tipo de juegos hack and slash, con montones de enemigos en pantalla.

FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR | PS4/VITA | ACCIÓN | BADLAND | 20 DE ENERO

Luchando en un mundo digital de circuitos y brujería

Las valientes luchadoras del mundo de *Fate* serán las únicas capaces de frenar el dominio de una malvada inteligencia artificial sobre el reino digital. Esta nueva entrega de la saga de acción nipona nos brindará novedades como las transformaciones de nuestras heroínas en gigantescas criaturas con un poder bestial que repartirán estopa a diestro y siniestro en una aventura frenética.



La acción pura y dura, al estilo de un "hack n' slash" o un "musou" será la absoluta protagonista de esta aventura.



El doctor Jonathan Reid, que acaba de transformarse en vampiro, será el héroe de este prometedor *Vampyr*.

VAMPYR | PS4 | ROL DE ACCIÓN | BADLAND GAMES | 2017

Beber sangre tiene un precio

Dontnod Entertainment, los creadores del genial *Life is Strange*, están preparando una nueva aventura que nos pondrá en la piel de un vampiro en el Londres de 1918. Uno de los aspectos más interesantes será la necesidad de nuestro protagonista de alimentarse con sangre. Siguiendo la línea de títulos como *Dishonored* ,será posible completar la aventura sin matar a ni un solo personaje pero eso, en un giro realmente genial, nos impedirá subir de nivel a nuestro vampiro. Así, habrá que decidir qué hacer y a quién merendarnos, estudiando al personaje en cuestión y sopesando la repercusión que podría tener su muerte en los acontecimientos futuros. Los inocentes ciudadanos serán el plato más fácil de llevarnos a la boca, pero matarlos aumentará la vigilancia en las calles y aumentará el número de enemigos. En cambio, si nos alimentamos de vampiros y otras aberraciones las recompensas serán menores pero las contrapartidas también. Para desplegar los poderes vampíricos antes tendremos que rellenar una barra esquivando y atacando con armas convencionales. ¿Nos dejaremos llevar por el hambre?



Nuestro vampiro tendrá que alimentarse pero habrá que decidir muy bien a quién sacrificar.



La ambientación será otro de los puntos fuertes de esta aventura oscura, adulta y con toques de rol.

EN POCAS PALABRAS

ROL DEL BUENO EN PS4

UN "TORMENTO" MUY DESEADO

Precedido de una exitosa campaña de kickstarter, ***Torment: Tides of Numenera*** llegará a **PS4 el 28 de febrero**. Desarrollado por InXile (con **Brian Fargo** a la cabeza) y Chris Avellone, será el sucesor de ***Planescape: Torment***, uno de los RPG más recordados de la historia en PC. Y **Koch Media** nos lo traerá con una edición coleccionista a la altura de su leyenda, con **figura, libro de arte**, CD con la BSO...

CON SU CUARTA ENTREGA

DOUBLE DRAGON VUELVE AL BARRIO

Los fans del beat'em up callejero llorarán de emoción al ver ***Double Dragon IV***, con sus mecánicas retro, su estética pixelada y los **hermanos Billy y Jimmy** repartiendo "estopa" como antaño. Llegará **a finales de enero al Store**, al menos en USA (suponemos que aquí también) de la mano de **Arc System Works**.



Y SIN ESCRÚPULOS

SÉ UN PROMOTOR INMOBILIARIO

Constructor HD es un "remake" del clásico de **1997** en el que encarnaremos a un **promotor inmobiliario** y construiremos edificios, instalaciones y negocios, mientras **intentamos sabotear las obras** y propiedades de otros, con mucho humor negro. Saldrá **en febrero.**

OTRA AVENTURA GRÁFICA

SYBERIA 3 LLEGA POR FIN EN MARZO

Dentro muy poco por fin sabremos qué fue de **Kate Walker** tras el trágico final de ***Syberia II***. Esta tercera entrega la veremos **en PS4** mientras que las **dos aventuras gráficas anteriores** salieron en **PS2** y, años más tarde, **también en PS3.**



AÚN NO ESTÁ CONFIRMADO

¿AQUAMAN TENDRÁ SU PROPIO JUEGO?

Aparte de su aparición en *Injustice 2*, **Aquaman podría tener su propio juego**. Lo estaría desarrollando **Eipix Entertainment** y se ha filtrado una imagen del personaje con la apariencia de **Jason Momoa** (el actor que le da vida en las pelis). **Aquaman tendrá peli en solitario en 2018**, así que no sería extraño que le acompañase un videojuego.

EN LA STORE EUROPEA

Y EL MÁS VENDIDO DE PSN EN 2016 ES...

... *¡Rocket League!* Esta adictiva mezcla de fútbol y coches fue **el juego más vendido en la Store Europea en 2016**, superando a *FIFA 17* y a *Battlefield 1*. En nuestro país, además, está entre los 10 más vendidos en formato físico.



ESTRATEGIA NÓRDICA

¡POR ODÍN, QUE BUENA PINTA TIENE!

¿Qué harías si tu padre, **el poderoso Odín**, te negara las puertas del Valhalla? Descúbrelo en ***Valhalla Hills Definitive Edition***, un prometedor **juego de estrategia** en el que tendremos que levantar y **liderar un pueblo vikingo** hasta lograr regresar al sitio que nos pertenece entre los dioses. **Llegará a PS4 en marzo.**

DE *RESIDENT EVIL 7*

TE VOY A PONER UNA VELA NEGRA

Por si no tienes suficiente "acongoje" jugando a ***Resident Evil 7* con el dispositivo de PS VR** puesto, **Capcom** ha querido ir un paso más allá y ha licenciado **una vela** que nos sumergirá aún más en el juego. Según la compañía, dicha vela **"añade olores"**, concretamente "a madera y a sangre". Se vende en **www.merchoid.com por 17,99 €.**



¿QUÉ PASA CON...?

... la peli de *Uncharted*?

Pues que ya tiene su guión terminado, a cargo de Joe Carnahan, director y guionista especializado en pelis de acción. Su director será Shawn Levy (trilogía de "Noche en el Museo") y el rodaje empezará este mismo año, a principios de verano. Eso sí, sigue siendo un misterio qué actor interpretará a Nathan Drake...

... la fecha de *Injustice 2*?

Corrían rumores de que el nuevo juego de lucha de NetherRealm Studios que enfrentará de nuevo a personajes de DC Comics saldría el 16 de mayo. Pues ya es oficial: el propio Ed Boon lo ha confirmado.



... *Guardianes de la Galaxia* de Telltale?

GameStop lo fecha para el 23 de abril, una fecha nada descabellada porque la segunda peli se estrena dos días más tarde. Tendrá 5 capítulos y el desarrollo típico de las aventuras de Telltalle.

... los dos *Shenmue* remasterizados?

Sega tiene por costumbre lanzar sus clásicos en múltiples plataformas. Todos menos los *Shenmue* que al parecer, por un problema de licencias, no es tan fácil... Pero en Sega están tratando de resolverlo, y ya han registrado los dominios ShenmueHD.com y ShenmueRemastered.com. Si se confirmaran, sería una excelente noticia antes de la llegada de *Shenmue III*.

... los juegos de *The Amazing Spider-Man*?

Los dos juegos basados en las dos últimas pelis de Spider-Man, editados por Activision, han sido retirados del Store. La razón es que Activision ya no tiene los derechos de Spidey (a partir de 2017 son de Sony). Si los queréis, tendréis que pillarlos en físico.





LEGO WORLDS | SANDBOX | PS4 | 24 DE FEBRERO

El legado de *Minecraft* llega a los juegos de LEGO

Si siempre has soñado con convertirte en un "maestro constructor", con *LEGO Worlds* podrás hacerlo. El único límite será tu imaginación.

Teniendo en cuenta que uno de los grandes atractivos de *Minecraft* es construir con total libertad todo lo que se te ocurra usando distintos tipos de bloques y que esa es también la premisa de la que parte la conocida marca de piezas danesa, mucho han tardado en hacer un juego de LEGO siguiendo ese espíritu. En realidad, *LEGO Worlds* lleva en fase beta desde junio de 2015 en la plataforma Steam Early Access, pero no será hasta el próximo 24 de febrero cuando veamos de lo qué es capaz en PS4. ¿Y de qué será capaz? Pues de TODO.

Al igual que *Minecraft, LEGO Worlds* es un "sandbox", un entorno abierto de mundos generados proceduralmente y compuestos en su totalidad de piezas LEGO que puedes manipular a tu antojo. Crea todo lo que puedas imaginar, pieza a pieza, o usa herramientas de diseño de terreno a gran escala para crear, por ejemplo, enormes cordilleras montañosas o decorar tu mundo con islas tropicales. Coloca estructuras prefabricadas para construir y personalizar cualquier mundo a tu gusto. Explora usando helicópteros, dragones, motos... y desbloquea tesoros para mejorar la experiencia de juego. Ayuda a los personajes LEGO que te encuentres por el camino, buscando una espada para un rey, protegiendo a un granjero de una invasión zombi o construyendo una casa para un cavernícola. Y esto son sólo algunos ejemplos porque, según sus creadores, con *LEGO Worlds* todo es posible. Y también, explorar juntos los mundos de otros compañeros, crear y jugar en modos cooperativo y competitivos. Promete.



Podrás construir todo lo que se te ocurra pieza a pieza o usar herramientas de diseño de terreno a gran escala.



La interfaz de *LEGO Worlds* será muy intuitiva. Además habrá estructuras "prefabricadas"(como castillos) para agilizar.

Nuevos packs de *LEGO Dimensions*

Además de *LEGO Worlds*, Warner sigue apostando muy fuerte por *LEGO Dimensions* y también en febrero lanzará nuevos Fun Packs, concretamente dos: uno basado en la mítica serie de TV que aquí conocimos como "El Coche Fantástico" y otro dedicado a la película de "LEGO Batman".
También el 10 de febrero sale el Story Pack dedicado a "The LEGO Batman Movie", que nos permitirá repasar los mejores momentos de la peli y construir un nuevo portal con piezas de LEGO.



El Fun Pack de "El Coche Fantástico" incluirá la minifigura de Michael Knight y, por supuesto, a KITT.



■ *LEGO Worlds* será un "sandbox" en toda regla. Nos lanzaremos (literalmente) a un mundo por explorar en el que podemos construir todo lo que se nos ocurra con las piezas de LEGO y en el que viviremos múltiples aventuras.

LEGO CITY UNDERCOVER TAMBIÉN LLEGARÁ A PS4

LEGO City Undercover fue lanzado en marzo de 2013 en exclusiva para Wii U, pero en primavera lo veremos en PS4. Su protagonista es Chase McCain, un poli que debe pararle los pies a un malhechor llamado Rex Fury en una enorme ciudad abierta repleta de cosas para hacer. Warner aún no ha anunciado qué mejoras o añadidos tendrá.

■ Podremos explorar usando helicópteros, dragones, motos...

■ El multijugador será a pantalla dividida pero también Online, todo una novedad con respecto a anteriores juegos de LEGO.

■ Ya está confirmado un DLC de LEGO Agents con nuevos personajes, vehículos, armas... Exclusivo de PS4 durante 90 días.

■ Los gráficos estarán en la línea de los otros juegos de LEGO que hemos visto en PS4. No faltará el humor característico.

■ El tercer Story Pack de *LEGO Dimensions* está dedicado a la peli de "LEGO Batman" y saldrá el 10 de febrero.

■ El Fun Pack dedicado a "The LEGO Batman Movie" nos trae a Excalibur Batman con su corcel biónico.

■ ¡Sloth quiere a LEGO! En algún momento de 2017 llegará el pack de "Los Goonies", aparte de otros.



■ En pleno centro de Madrid se desarrolló la espectacular gala de entrega de los premios PlayStation.



■ Javier Abad y Gustavo Maeso entregaron el Mejor Juego para la Prensa.


■ El genial grupo de artistas Music Has no Limits actuó tras la entrega de premios.



■ Juntos, los premiados y los "premiantes": una bonito foto de familia.



■ El mago Jorge Luengo fue el presentador. Aquí le vemos junto a Javier Fernández, bicampeón del mundo de patinaje artístico.

PS TALENTS CIERRA UN AÑO DE ÉXITOS CON LA GALA DE ENTREGA DE LOS III PREMIOS PLAYSTATION

Lo mejor de un año de PlayStation Talents

El pasado 20 de diciembre, en el céntrico Cine Callao de Madrid, PlayStation España celebró la gala de entrega de los III Premios PlayStation, uno de los pilares de PlayStation Talents.

PlayStation España lleva más de 15 años impulsando el desarrollo local de videojuegos, pero fue en 2015 cuando englobó sus muchas actividades de apoyo en una estrategia única llamada PlayStation Talents, desde la que se impulsa el talento local (PS Alianzas), se apoya la formación (PS Futuros Talentos, PS First) y se fomenta el emprendimiento (PS Games Camp, Premios PlayStation, PS Music). Quizá la más llamativa de estas iniciativas sean los Premios PS que, tras tres ediciones, sirven como un perfecto escaparate para el talento español.

Los Premios PlayStation están dirigidos a pequeños estudios o estudiantes, que presenten proyectos independientes, originales y de calidad. De entre los cerca de 200 proyectos presentados, Sony Interactive Entertainment España selecciona 25 que se presentan al público en la feria de la industria, este año Barcelona Games World. Los votos del público y del jurado dejan esa selección en 12 finalistas (los que os mostramos el mes pasado) y de entre ellos SIE España selecciona al ganador absoluto y premia otras cinco categorías: Juego más Innovador, Juego con Mejor Arte, Mejor Uso de Plataformas PlayStation, Mejor Juego Infantil y Premio de la Prensa. Los ganadores se dieron a conocer en una gala espectacular, presentados por figuras relevantes del la industria, como el periodista Quique Peinado, presentador del programa Europlay; Shahid Ahmad, desarrollador y mentor de los equipos de PS Talents; David García, director de Pixel Cream, estudio ganador de los II Premios PlayStation y Enrique Gato, creador de "Tadeo Jones".

El gran triunfador de la noche, que fue *Intruders*, un juego para PS VR obra de Tessera Studios, que se llevó el premio de Mejor Juego para la prensa, entregado por Javier Abad (director de Hobby Consolas) y Gustavo Maeso (director de IGN) y, especialmente, el premio a Mejor Juego de 2016, entregado por la Directora General de PlayStation España, Liliana Laporte, el director de Marketing, Jorge Huguet, y Roberto Yeste, artífice y máximo responsable de PlayStation Talents. Los chicos de Tessera Studios recibirán 10.000 € para financiar su proyecto, una campaña de marketing, el lanzamiento garantizado del juego y un espacio de desarrollo durante 10 meses en la Factoría Cultural del Matadero de Madrid. Gracias a iniciativas como estos Premios y el resto de actividades relacionadas con PlayStation Talents, SIE España se destaca como uno de los principales apoyos al desarrollo de videojuegos en nuestro país, dando visibilidad a los trabajos y ayudando a su lanzamiento, dentro y fuera de nuestras fronteras. Se nota su compromiso con la industria en España.

EXCLUSIVA GAME Los juegos de PlayStation Talents en

PlayStation España ha llegado a un acuerdo con GAME para editar en formato físico los juegos nacidos de las iniciativas englobadas en PS Talents. Ya están disponibles los juegos creados en la incubadora PlayStation Games Camp, como *Motor Strike*, *Rolling BOB*, *Drawfighters* y los *Mundos de Nubla*. Además del ganador de la primera edición de los Premios PlayStation, *Dogchild*, y juegos apoyados por SIE España dentro de PlayStation Alianzas, como *Baboon!* o *Alchemic Jousts*. Su precio va de los 15 a los 20 euros.



PS4 | 19,99 € | LUCHA

DRAWFIGHTERS
Combate por turnos, con una divertida estética. Lo bueno es que podemos dibujar a nuestros luchadores e introducirlos como personajes 3D dentro del juego.



PS4 | 19,99 € | VELOCIDAD

MOTORSTRIKE
Un arcade de carreras con un divertido multijugador que asegura los piques. Ofrece más de 20 circuitos y 12 vehículos con estilos de conducción únicos.



PS4 | 14,99 € | PLATAFORMAS

ROLLING BOB
Debemos guiar al robot BOB por una fábrica repleta de trampas. La peculiaridad es que manejamos a BOB "pintando" en el panel táctil del Dual Shock 4.

Los ganadores de 2016

TIRANDO LA CASA POR LA VENTANA, PlayStation España organizó una espectacular entrega de premios en los Cines Callo, en pleno centro de Madrid. El maestro de ceremonias de la gala fue el showman Jorge Luengo que, con su buen humor y sus trucos de magia, repasó los 12 proyectos finalistas, contando con la colaboración de Javier Fernández, bicampeón del mundo de patinaje artístico y un ejemplo de superación y talento. Un emotiva entrega de premios, que dio como fruto estos ganadores:



INTRUDERS: HIDE AND SEEK · TESSERA STUDIOS
Este gran equipo está detrás del proyecto ganador, *Intruders*, una inmersiva aventura para PlayStation VR, que nos pone en la piel de un niño que debe liberar a su familia de unos secuestradores.



INTRUDERS: HIDE AND SEEK · TESSERA STUDIOS
Además de ganar el premio absoluto, los chicos de Tessera Studios también se llevaron el premio que otorga la prensa especializada mediante votación. La angustia que transmite nos impactó.



KHARA · DNA SOFTWORKS
Los chicos de DNA Softworks le deben este premio a *Khara*, una preciosa aventura 3D que nos convierte en una niña que llega a la Atlántida, donde le esperan exploración, puzzles, combates...



STEAMFORCE · DE 3BONES
3Bones estudios se hicieron merecedores de este premio por *Steamforce*, un multijugador que nos propone superar distintas salas que son complejos puzles compitiendo a pantalla partida.



TIMOTHY VS THE ALIENS · WILD SPHERE
Wild sphere son sólo dos personas, pero han desarrollado una divertida aventura que nos coloca en los años 30, cuando los aliens invaden el mundo en blanco y negro de la mafia local...



DYNASTY FEUD · KAIA STUDIOS
Sólo acudió a la gala uno de los miembros de Kaia, suficiente para recoger el premio ganado por Dynasty Feud, un divertido y muy original juego de lucha para hasta cuatro jugadores.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONTALENTS.ES

TODAS LAS INICIATIVAS DE PLAYSTATION TALENTS

PlayStation Talents es una estrategia de PlayStation España destinada a apoyar el desarrollo locas y se compone de varias iniciativas que abarcan desde la formación...



ENGLOBA PROYECTOS de estudios consolidados, que cuentan con el apoyo de PlayStation España para lanzarse dentro y fuera de nuestras fronteras.



EN COLABORACIÓN CON YPD, fomenta el talento de los estudiantes de secundaria y segundo grado para que generen de nuevas ideas para crear juegos.



ES UN PROGRAMA DE ASOCIACIÓN ACADÉMICA para el desarrollo de videojuegos, que fomenta la formación universitaria y ofreciendo salidas de futuro.



UN ESPACIO DE CREACIÓN con sedes en varias ciudades. Los estudios reciben un espacio donde trabajar, kits de desarrollo y una campaña de marketing.



LA INICIATIVA MÁS NUEVA DE TALENTS, busca artistas con talento para crear la banda sonora completa de los videojuegos de PlayStation Talents.



PLAYSTATION ESPAÑA BUSCA PROYECTOS independientes, originales y de calidad. El ganador tiene garantizado el lanzamiento con su apoyo.

formato físico



PS4 | 14,99 € | AVENTURA

EL MUNDO DE NUBLA
Sumérgete en los cuadros del Museo Thyssen-Bornemisza y resuelve puzzles para avanzar por las salas del museo manejando a dos personajes.



PS4 | 14,99 € | ESTRATEGIA

ALCHEMIC JOUSTS
Debemos destruir la fortaleza del rival (y defender la nuestra) usando las habilidades de cada personaje, que podemos combinar y crear otras nuevas.





PS4 | 14,99 € | AVENTURA

DOGCHILD
Fue el ganador de la primera edición de los Premios y narra las aventuras de un chaval y su perro, con un enfoque muy original de la acción.



PS4 | 14,99 € | PLATAFORMAS

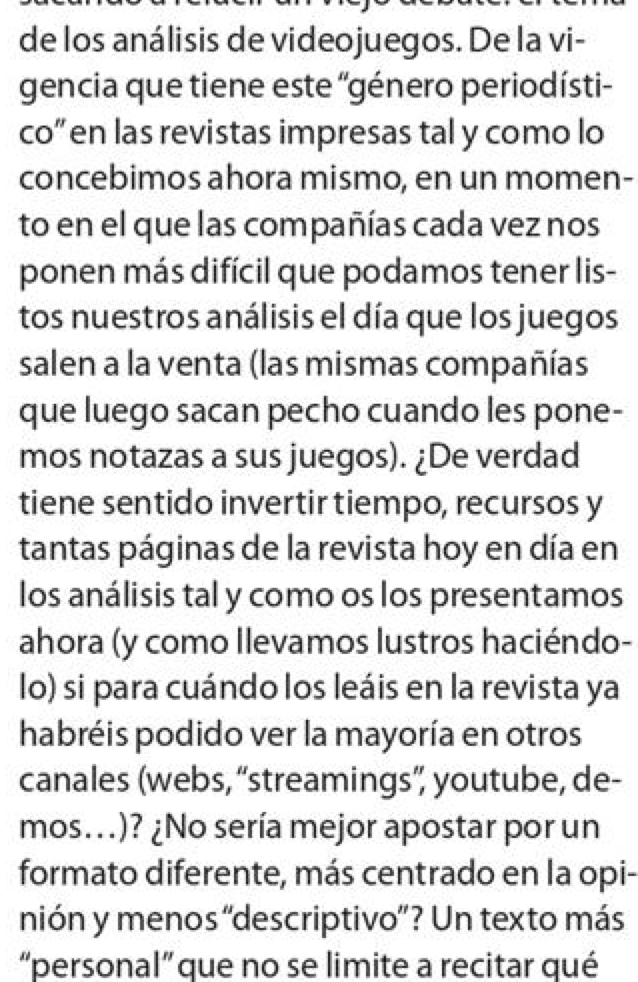
BABOON!
Lanzado originariamente en PS Vita, llega ahora a PS4 este arcade de corte retro en el que debemos superar fases haciendo estallar bombas con ingenio.

Analizando videojuegos en 2017



Daniel Acal
@daniacal

Antes de nada, quiero aprovechar para desearos a todos y a todas un muy feliz 2017. Que este año que entra sigamos leyéndonos y que sea un año aún mejor si cabe en lo que a videojuegos se refiere. Porque yo sigo pensando que 2016 ha sido un gran año de juegos (al menos en PS4) y, sinceramente, no entiendo qué es lo que esperan todos esos que afirman que 2016 ha sido un mal año para los videojuegos (incluso algunos dicen que ha sido el peor año de la historia), aparte de buscar la polémica fácil, generar ruido y que pinchemos en sus contenidos.



Dicho esto, quiero empezar el 2017 sacando a relucir un viejo debate: el tema de los análisis de videojuegos. De la vigencia que tiene este "género periodístico" en las revistas impresas tal y como lo concebimos ahora mismo, en un momento en el que las compañías cada vez nos ponen más difícil que podamos tener listos nuestros análisis el día que los juegos salen a la venta (las mismas compañías que luego sacan pecho cuando les ponemos notazas a sus juegos). ¿De verdad tiene sentido invertir tiempo, recursos y tantas páginas de la revista hoy en día en los análisis tal y como os los presentamos ahora (y como llevamos lustros haciéndolo) si para cuándo los leáis en la revista ya habréis podido ver la mayoría en otros canales (webs, "streamings", youtube, demos…)? ¿No sería mejor apostar por un formato diferente, más centrado en la opinión y menos "descriptivo"? Un texto más "personal" que no se limite a recitar qué modos de juego ofrece o las novedades que tiene tal o cuál juego con respecto a su entrega anterior, sino algo más reflexivo y meditado. Un texto que huya de las prisas que marcan los "tempos" de las webs y que pueda interesar no sólo al que no haya jugado a ese juego en cuestión sino también al que ya se lo haya jugado, generando un debate que puede continuarse en las redes sociales, que bien utilizadas me parecen una herramienta excelente para que estemos en contacto.

SEGUIMOS ANALIZANDO JUEGOS COMO HACE 25 AÑOS PERO CON TRABAS QUE NO TENÍAN HACE 25 AÑOS. ES HORA DE APOSTAR POR OTRO MODELO.

La siguiente pregunta es: ¿qué papel jugarían las puntuaciones en este modelo de "crítica"? Ya sabéis que yo, personalmente, odio el dichoso numerito pero me temo que es necesario mantenerlo ya que la inmensa mayoría del público (y las compañías también), lo siguen demandando. Pero más allá de mis fobias personales, es que la "nota" cada vez tiene menos sentido en unos tiempos en los que muchos juegos salen por fascículos, rotos o incompletos/ampliables.

En Playmanía hace tiempo que decidimos que los juegos que salgan en formato episódico sólo los analizaríamos cuando salga la "edición completa" o, al menos, cuando estén ya todos los capítulos disponibles. Recuerdo que comentamos los primeros capítulos de juegos de Telltale como *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us*. Pero pronto nos topamos con múltiples problemas: algunos capítulos no tenían una cadencia clara. Muchas veces nos encontrábamos con que podíamos comentar el capítulo 3 y 4 en un número y había que dejar el capítulo final para el siguiente… Finalmente optamos por la decisión salomónica de comentarlos cuando estén completos, y en este mismo número tenéis algunos ejemplos (como *Batman: The Telltale Series* o *Hitman: La Primera Temporada Completa*). Pero el problema de analizar juegos en formato episódico no es nada comparado con los juegos que se van ampliando con el tiempo vía actualización, como por ejemplo *Street Fighter V* o *No Man's Sky*. ¿Debemos reanalizarlos y repuntuarlos cuando estén "completos"? ¿Y cuántas veces? Y la misma cuestión planteo para juegos que salen "rotos" y posteriormente sus creadores los "arreglan" con parches. Si penalizamos un juego por sus "bugs" el día de su lanzamiento, ¿debemos volver a puntuarlos cuando, meses más tarde, su rendimiento haya mejorado?

Todos estos "problemas" no los tenían cuando se sentaron las bases de los análisis de videojuegos en la prensa escrita hace ya más de 25 años. Pero nosotros seguimos ciñéndonos a esos parámetros. Hemos de encontrar una forma de "evolucionar" y en Playmanía ya estamos pensando en cómo hacerlo. Y por supuesto, estamos encantados de escuchar vuestra opinión al respecto.





¿Buscando nuevos ídolos... o anhelando el pasado?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Dicen que nuestra generación es una de las más nostálgicas de la historia, que pocas antes han mirado tanto a su pasado más cercano como lo hacemos nosotros. Eso podría explicar, en cierta medida y entre otras muchas cosas, el desaforado auge de lo retro, el fervor que despiertan algunas películas de los 80, de libros como "Yo Fui a la EGB" o que las series de dibujos con las que crecimos guarden un lugar tan privilegiado en nuestra memoria.

Incluso explicaría el enorme interés que despiertan películas como "Rogue One: Una Historia de Star Wars", que entroncan directamente con la trilogía original. Sinceramente, pienso que, por debajo de todo eso, subyace el afán por refrescar aquello que vivimos en su día y que, de un modo u otro, anhelamos. Porque, por mucho que nos empeñemos, "Star Wars" fue un fenómeno de finales de los años 70 y principios de los 80, y parece casi imposible que volvamos a ver algo tan grande, en términos de impacto y magnitud, en lo que nos queda por vivir. Quizá porque ya esté todo inventado, quizá porque crear un universo así, que conecte con la gente, no es sencillo. Y todo lo que se genere alrededor de él, serán sólo eso, repeticiones y derivaciones de las mismas ideas (¿verdad, "Episodio VII"?).

El problema viene cuando abiertamente dices que no te podía importar menos "Rogue One", o aplicado al terreno de los videojuegos, que *The Last Guardian* es, para mí, el peor de los tres juegos creados por el Team ICO. Una opinión tan válida como la de aquellos que lo adoran. Sólo que, en mi caso, no veo ni el cacareado arte (salvo desde el punto de vista de diseño), ni la emoción, ni la sensibilidad que otros muchos aprecian. Sencillamente, no la encuentro. No la veo cuando la IA no responde como debería (a lo que suelen replicar con un "es que los animales son así"), no empatizo con una criatura que, aunque recuerde a distintas especies, lanza rayos por la cola o nos mira fijamente sin el menor reflejo de alegría ("eso es que no has tenido mascota") ni mucho menos con un niño cuyas animaciones, control y respuesta me dejan vendido demasiado a menudo…

EL VERDADERO ARTE FUE EXPRIMIR LA LIMITADA PS2 PARA SENTIR SENSIBILIDAD EN UN GESTO COMO DAR LA MANO.

El juego busca activamente esa sensibilidad, sobre todo, cuanto más se acerca al final. Pero las zancadillas previamente mencionadas me han ido sacando progresivamente del juego, de esa relación y sus lazos afectivos. De ese "arte". Ojo, que eso no impide que el juego tenga una atmósfera única, una banda sonora memorable y destellos de calidad que lo hacen un juego único.

Pero, para mí, el verdadero "arte" fue exprimir una máquina limitada, como lo fue PS2 y su "emotion engine", para que sintiera sensibilidad en un gesto tan simple como presionar triángulo para agarrar la mayo de Yorda, la chica con la que no podíamos comunicarnos.

Emoción era ver caer a Agro, nuestra montura en *Shadow of the Colossus,* y sentir una enorme tristeza al pensar que ya no me acompañaría en el tramo final de la aventura. Sensaciones y emociones que, con distintos subterfugios, intenta replicar *The Last Guardian*, pero que no consiguen alcanzar las cotas que ya viví hace casi 15 y 11 años, respectivamente. Porque, al final, el poso que me queda es que los propios creadores, al igual que muchos jugadores y compañeros de profesión, intentan encontrar nuevos ídolos allí donde no los hay. En ideas que ya se han explorado y que no tienen porque volver a funcionar. En nuevos envoltorios que, por debajo, esconden ideas ya vistas.

Las caricias a la criatura para calmarla o sus caídas por varios puentes no dejan de ser justo eso, un intento vano, fallido, de hacer resonar unas emociones similares a las que sentí hace más de una década… pero que ya no reverberan como lo hicieron entonces. A lo mejor soy yo, que ya no soy el mismo, o quizá sea el reflejo del calvario por el que han tenido que pasar sus creadores con su complicado desarrollo, que les ha consumido hasta ser incapaces de volcar todo su corazón y su alma en su nueva criatura.



LOS 50 BOMBAZOS DE 2017

2016 ha sido un año lleno de juegazos y no podemos quejarnos pero viendo lo que nos espera en 2017 ya estamos empezando a buscar un segundo y un tercer trabajo para poder pagar todos los bombazos que nos llegarán este año. Se avecinan buenos tiempos para los poseedores de una PS4.



La nueva obra de Guerrilla Games abandonará los tiroteos de *Killzone* por un mundo abierto con toques del mejor rol.

Los escenarios mezclarán un mundo natural con la tecnología mas futurista.

PS4 | GUERRILLA GAMES | ROL/ACCIÓN | 1 DE MARZO

Horizon Zero Dawn

EN UN PRECIOSO MUNDO DOMINADO POR ROBOTS GIGANTESCOS, LOS HUMANOS AÚN TENEMOS QUE DAR MUCHA "GUERRILLA".

Uno de los juegos exclusivos más interesantes de PS4 para 2017 es, sin duda, lo nuevo de Guerrilla Games, responsables de la saga *Killzone*. Aquí nos pondremos en la piel de Aloy, una joven que ha sido expulsada de su tribu en un futuro dominado por colosales robots con pinta de dinosaurios.

Este RPG de mundo abierto nos invita a explorar gigantescos escenarios en busca de recursos y luchando contra las sintéticas criaturas mediante ataques cuerpo a cuerpo, nuestro arco y haciendo uso del sigilo. Los combates nos obligarán a estudiar muy bien las rutinas de ataque y los puntos débiles de nuestros enemigos. Así, para acabar con la mayoría de máquinas tendremos que utilizar trampas explosivas, un arpón que nos permite anclar al suelo a los enormes sintéticos y un larguísimo etcétera de armas y artilugios. Pero la joven heroína contará con muchas más habilidades para sobrevivir, como la posibilidad de piratear algunas máquinas (tipo ciervo o buey) para usarlas como montura y así avanzar más rápido por el mapeado o todo tipo de movimientos de "parkour" para trepar y escalar por los escenarios y hasta por el cuerpo de las propias bestias de metal. Además, como buen juego de rol, también tendremos que charlar con los numerosos personajes que pululan por el universo de juego para lo que contaremos con un menú radial muy al estilo de la saga *Mass Effect*.

Descubrir qué ha pasado con la humanidad, cómo se han convertido las máquinas en la especia dominante de la Tierra o por qué los humanos hemos involucionado como sociedad hasta volver a una especie de Edad Prehistórica son algunos de los misterios que tendremos que descubrir en esta prometedora aventura de mundo abierto.

Aloy, nuestra heroína, tendrá todo tipo de habilidades, tanto de combate como de exploración.

El aspecto de las máquinas recuerda a los dinosaurios, aunque habrá de todo, como este cocodrilo.

La mansión de los Baker en Luisiana será el terrorífico escenario de esta entrega.

Los verdaderos enemigos no serán los clásicos zombis y ganados sino humanos.

PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 24 DE ENERO

Resident Evil 7 Biohazard

TRAS AÑOS QUEJÁNDONOS DE QUE LA SAGA NO DABA MIEDO, CAPCOM VUELVE A LOS ORÍGENES CON ESTE "SURVIVAL HORROR" PURO.

No importa los virus a los que tengamos que enfrentarnos, los engendros que sea capaz de crear Umbrella ni los zombis que vayan a por nosotros. Al final, nada nos produce tanto miedo como enfrentarnos a humanos que han perdido la cabeza. Y es que esta séptima entrega no sólo deja de lado la perspectiva en tercera persona clásica en la saga para abrazar el terror que transmiten las aventuras subjetivas, sino que también otorga el protagonismo a una familia de lo más loca y no a los zombis.

La familia Baker será la principal encargada de ponernos los pelos de punta en su mansión de Luisiana. Nuestro héroe se adentrará en esta terrorífica casa en busca de su desaparecida mujer y allí conocerá a los miembros de la familia, que parecen estar llevando a cabo extraños experimentos. El resultado será, pese al cambio de perspectiva y el "abandono" de los zombis, mucho más parecido a las primeras entregas de la saga de lo que hemos visto en las últimas. No tendrá un desarrollo tan lineal, no nos indicarán en todo momento qué hacer, habrá muchos puzles (algo facilones por lo que hemos jugado hasta ahora), el inventario estará bastante limitado con las clásicas casillas, habrá que guardar partida manualmente en algunas salas, volverán los baúles para guardar nuestros objetos, las hierbas medicinales...

El ritmo de juego será más pausado que en las últimas entregas, con un héroe que no será, ni de lejos, un hombre de acción. Tendremos un arsenal tremendo, con escopeta, pistola, lanzallamas, motosierra... pero la munición escaseará. Además, al estilo de Némesis en *RE3*, los miembros de la familia Baker serán inmortales, lo que nos obligará a huir de ellos y a escondernos en muchas ocasiones. Además, la compatibilidad total con PS VR convertirá a esta séptima entrega de la saga de Capcom en el gran baluarte y el gran motivo para comprar la Realidad Virtual de Sony.

Marguerite Baker será una de las terroríficas inquilinas de la mansión que visitaremos en esta entrega de la saga.



Resident Evil volverá a los orígenes con esta entrega de verdadero survival horror.

La acción desenfrenada dejará paso a la exploración, los puzles y el terror psicológico de las primeras entregas.

PS4 | POLYPHONY DIGITAL | CONDUCCIÓN | 2017

Gran Turismo Sport

TRAS AÑOS DE ESPERA, YAMAUCHI NOS TRAERÁ UNA ENTREGA QUE PRETENDE CONVERTIRSE EN DEPORTE PROFESIONAL.

El simulador de conducción real que nació en la era de PSone quiere dar un paso adelante y convertirse en el nuevo referente de los eSports. Para ello, Kazunori Yamauchi y Polyphony Digital están preparando una nueva entrega que estará centrada en el apartado online y será heredera del espíritu de GT Academy (el programa que convierte a usuarios en pilotos profesionales) de esto últimos años. La apuesta no es poca cosa ya que hasta la propia FIA (Federación Internacional de Automovilismo) está involucrada.

La competición online estará dividida en dos modos: la Copa de Naciones y la de Fabricantes, organizando a los corredores por su país de origen y por su marca favorita. Tendrá un modo offline con eventos de Autoescuela, carreras, desafíos... que nos servirán para entrenar antes de saltar al online.



Sólo tendrá 137 vehículos pero estarán detallados al máximo, incluidos los interiores.



No habrá ciclo día-noche ni cambios climáticos durante las carreras, pero podremos escoger las variantes antes de competir.



Gran Turismo Sport lucirá unos gráficos de infarto, con mejoras aún más evidentes en PS4 Pro y compatibilidad total con PS VR.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 14 DE FEBRERO

For Honor

OLVIDA EL PIEDRA, PAPEL O TIJERA. EL HONOR SE DIRIME CON EL HACHA, ESPADA O KATANA.

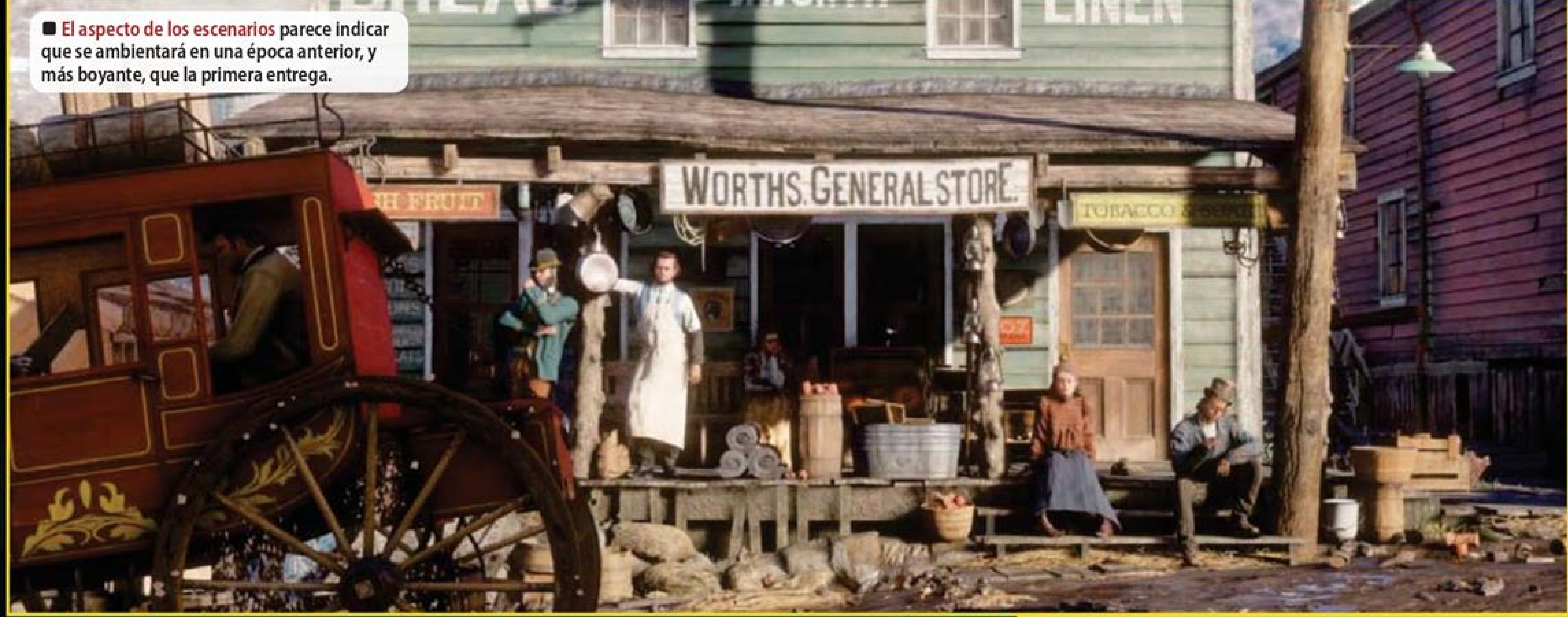
Este San Valentín no se van a llevar las cajas de bombones con forma de corazón sino las hachas que te parten el corazón gracias a lo nuevo de Ubisoft. Este juego de acción nos pondrá en la piel de uno de los combatientes de las tres facciones en liza: Caballeros medievales, Vikingos o Samuráis. Es una mezcla rara pero, como sucede con los mejores cócteles jugables, tiene un pinta exquisita. Por un lado se parecerá a "musous" como *Dynasty Warriors*, ya que las batallas estarán plagadas de esbirros controlados por la IA para darle enjundia a las peleas y dar esa sensación de lucha multitudinaria. Por otro, sin embargo, nos enfrascaremos en duelos mano a mano al estilo de un juego de lucha clásico "one vs. one".

Las mecánicas de los combates estarán muy elaboradas ya que en lugar de limitarnos a pulsar los botones de forma compulsiva tendremos que estudiar muy bien los movimientos de nuestros rivales antes de atacar. Así, un rival podría defenderse de los golpes que lancemos con nuestra mano derecha pero le será muy difícil bloquear nuestros ataques desde la izquierda, por ejemplo. Así, podremos atacar, bloquear y esquivar en tres direcciones distintas, lo que hará que los combates sean más estratégicos y realistas de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos.



Las batallas multitudinarias serán protagonistas en este juego de acción tipo hack n' slash.

Tres facciones lucharán por su honor: caballeros medievales, vikingos y samuráis con cuatro clases distintas en cada bando.



El aspecto de los escenarios parece indicar que se ambientará en una época anterior, y más boyante, que la primera entrega.

PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | OTOÑO

Red Dead Redemption 2



El apartado técnico nos dejará con la boca abierta. El tráiler está hecho con el motor del juego.

ROCKSTAR AÚN NO HA MOSTRADO CASI NADA DE *RDR2* Y MUCHOS MATARÍAMOS POR UN PUÑADO DE SEGUNDOS MÁS DE TRÁILER.

Sabemos muy poco del nuevo *Red Dead Redemption 2.* Rockstar sólo nos ha dejado ver un pequeño tráiler en el que, además de babear ante lo que se avecina, nos queda especular sobre qué veremos en esta nueva entrega de la saga.

La teoría de la precuela parece la más factible de todas. Primero, porque la primera entrega estaba ambientada en 1911 y quedan muy poquitos años de Salvaje Oeste en el horizonte. Segundo, y más importante, porque es lo que el póster y nuestros deseos dicen a grito pelado. El Grupo Salvaje de forajidos que vemos en el tráiler y en la imagen promocional bien podrían ser las versiones jóvenes de John Marston y la banda de Dutch que conocimos en *RDR.* Lo que sí deja claro el tráiler es que el apartado técnico va a estar tremendamente cuidado. Hemos podido ver efectos de iluminación espectaculares, unos escenarios con muchísima más vegetación, vientos que mecen las copas de los árboles, noches estrelladas de una belleza incomparable y un largo etcétera. También hemos podido ver un montón de fauna salvaje, a la que a buen seguro podremos dar caza. Hemos visto bisontes, perros, águilas, ciervos,... y lo mejor es que parece que será un ecosistema mucho más rico y realista ya que algunos animales darán caza a otros, en lugar de limitarse a pulular por los escenarios esperando a pasar por el cuchillo de Marston, como pasaba en la primera entrega. El modo online será otro de los grandes pilares de esta entrega, tal y como está pasando con *GTA V* (online que se basaba, dicho sea de paso, en el de el primer *RDR*).

Los medios de transporte parece que aumentarán en esta nueva entrega, ofreciéndonos nuevas formas de desplazarnos, como canoas. Esperemos que nuestro héroe no muera al entrar en el agua. Además, habrá diligencias, caballos, trenes de vapor... que nos ayudarán a desplazarnos por un mapeado que promete ser mucho más extenso y variado que el de la primera entrega. Seguimos, eso sí, sin ver indios por ningún lado.

El Grupo Salvaje de esta imagen bien podría ser la banda de Dutch del primer *RDR.*



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 31 DE MARZO

Tekken 7

EL CLAN MISHIMA DESVELA SUS SECRETOS DE LA ÚNICA FORMA QUE SABE, A TORTAZOS.

Han pasado seis años desde *Tekken Tag Tournament 2*, la última entrega de la saga. Su máximo responsable, Katsuhiro Harada, ha decidido retomar los clásicos enfrentamientos uno contra uno de las entregas numeradas de la serie. Como es habitual en *Tekken*, el juego ya pareció en los salones recreativos japoneses en 2015. Al año siguiente se lanzó *Tekken 7: Fated Retribution*, una versión con más luchadores, escenarios... Ésta será la versión que disfrutaremos en PS4.

El plantel de luchadores alcanza los 36 contendientes, con muchas caras conocidas y también con un buen número de nuevas adquisiciones, como Katarina, Claudio Serafino, Lucky Chloe, Shaheen, Josie Rizal, Gigas, Jack-7 (un nuevo modelo de Jack), Kazumi Mishima (mujer de Heihachi y madre de Kazuya), Master Raven y Akuma, que llega directo de *Street Fighter*. Por supuesto, no faltarán clásicos como Feng Wei, Heihachi, Jin Kazama, Kazuya, Nina Williams, Yoshimitsu o Panda, entre otros muchos.

Como novedades jugables nos encontraremos con los Rage Art, que nos permitirán ejecutar ataques críticos si nuestra energía está en las últimas o los Power Crush, que nos permitirán continuar con nuestros ataques incluso cuando estemos siendo golpeados por el rival. En cuanto a la trama, en *Tekken 7* nos contarán todos los secretos del mítico clan Mishima. Así nos enteraremos del porqué de la enemistad entre Heihachi, Kazuya y Jin Kazama o, más interesante aún, del origen del gen demoníaco que aparece en la familia. Akuma, además, jugará un papel fundamental en la resolución de todos estos misterios sobre el Torneo del Rey del Puño de Hierro.



Kazuya Mishima será uno de los protas en *Tekken 7* y descubriremos varios secretos de su pasado.

Marvel vs. Capcom Infinite

PS4 | CAPCOM | LUCHA | SEGUNDA MITAD 2017

Uno de los crossover más queridos por los fans volverá en 2017 para enfrentar a luchadores del universo Marvel como Iron Man, Capitán América o Capitana Marvel contra clásicos de Capcom como Frank West, Ryu, Mega Man o Morrigan en peleas que seguirán los pasos jugables de *Street Fighter V* pero con un aspecto aún más espectacular si cabe.



Shadow Warrior 2

PS4 | FLYING WILD HOG | SHOOT'EM UP | PRINCIPIOS 2017

Cinco años después de los sucedido en la primera entrega, un reboot del clásico de la acción de 1997, nos tendremos que enfrentar, de nuevo en la piel de Lo Wang, a hordas de demonios en este frenético shooter que incluirá, como una de sus grandes novedades, juego cooperativo para 4 jugadores en su campaña, más opciones de personalización y niveles menos lineales, casi de mundo abierto, en los que los objetivos cambian en cada partida.



The Walking Dead Season 3

PS4 | TELLTALLE GAMES | AVENTURA | PRINCIPIOS 2017

Los dos primeros episodios de esta temporada ya están disponibles. La versión física llegará a principios de 2017 e incluirá códigos para descargar el resto de capítulos. Las decisiones tomadas en las dos temporadas anteriores serán fundamentales y Clementine hará acto de presencia aunque el protagonista será Javier.



La India será el escenario de esta nueva aventura del universo *Uncharted* que se venderá por separado.

Chloe, la ladrona que conocemos desde *Uncharted 2*, será la protagonista de esta aventura.

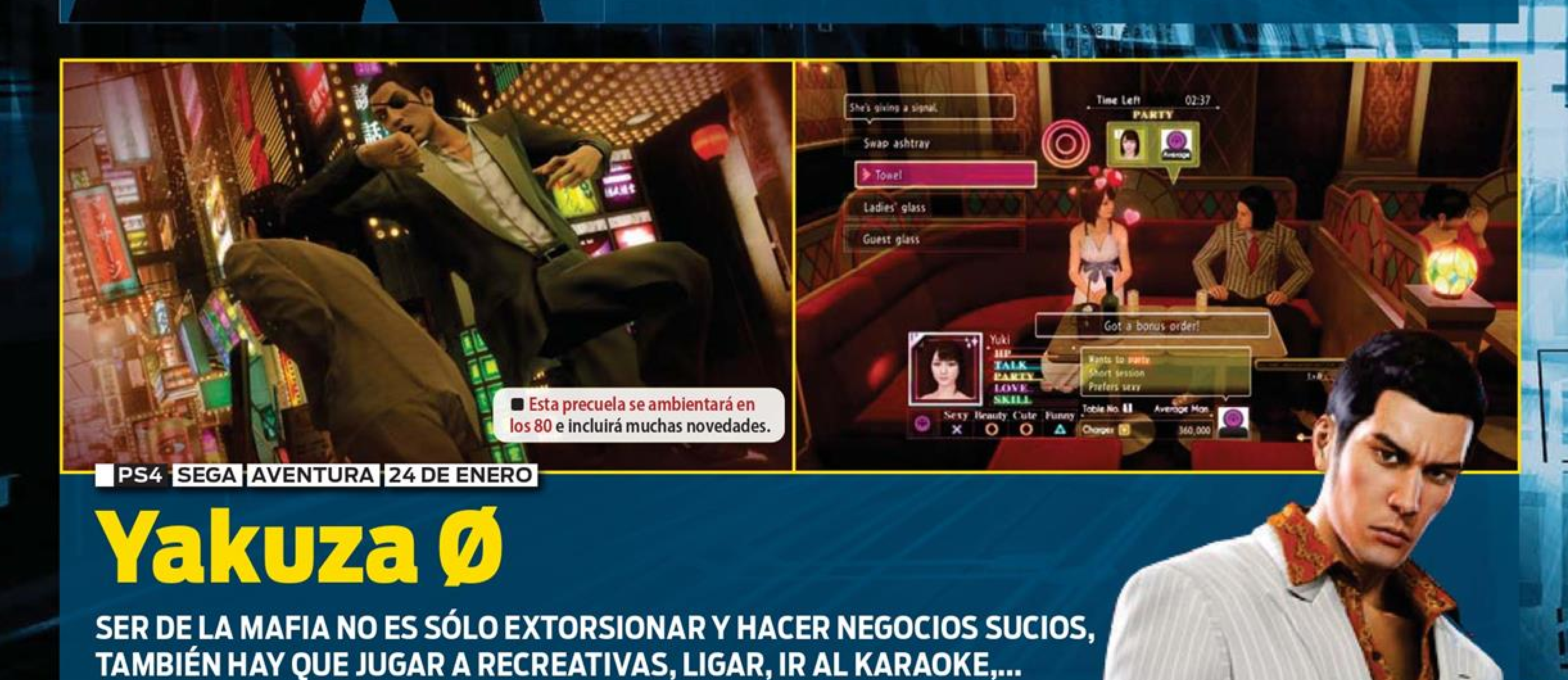
PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA | 2017

Uncharted The Lost Legacy

PUEDE QUE LA HISTORIA DE NATHAN DRAKE HAYA ACABADO, PERO EL UNIVERSO *UNCHARTED* AÚN TIENE OTRAS HISTORIAS QUE CONTARNOS.

Naughty Dog sorprendió en la pasada PlayStation Experience anunciando esta nueva aventura que se venderá por separado tanto en formato físico como en digital y que recibirán, gratis, los poseedores de la Edición Digital Deluxe de *Uncharted 4* o del Pack Explorador.

Chloe Frazer y Nadine Ross serán las protagonistas de este legado perdido, una especie de expansión independiente de la aventura original que tendrá una duración superior a la de *Left Behind* de *The Last of Us*. Nosotros controlaremos a Chloe, que viajará por distintas localizaciones de India para encontrar un antiguo artefacto. *The Lost Legacy*, además, incluirá el modo multijugador y superviviente de las últimas aventuras de Nathan Drake para evitar que sus usuarios se queden descolgados. Ya sabéis, nos esperan exploración, tiroteos con coberturas, puzles y un espectáculo gráfico casi imposible de igualar.



Esta precuela se ambientará en los 80 e incluirá muchas novedades.

PS4 | SEGA | AVENTURA | 24 DE ENERO

Yakuza Ø

SER DE LA MAFIA NO ES SÓLO EXTORSIONAR Y HACER NEGOCIOS SUCIOS, TAMBIÉN HAY QUE JUGAR A RECREATIVAS, LIGAR, IR AL KARAOKE,...

Una de las mejores sagas de la compañía nipona se estrenará en PS4 con esta precuela ambientada en 1988, en plena bonanza económica y con el lujo destilando por cada esquina de Tokyo.

Kazuma Kiryu y Goro Majima serán los dos protagonistas. Kazuma deambulará por las calles del distrito de Kamurocho de la capital nipona mientras que Goro impondrá su ley en Sotenbori, en la ciudad de Osaka. Como novedad, cada héroe tendrá tres estilos de combate distintos pero el punto fuerte será la mezcla de géneros de la que siempre hace gala esta saga heredera de *Shenmue*. Habrá de todo: exploración, conversaciones, muchas peleas y minijuegos como gestionar una agencia inmobiliaria, un cabaret, visitar el casino, jugar a recreativas clásicas de Sega, etc...

PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | CONDUCCIÓN | 2017

Project CARS 2

SI LA PRIMERA ENTREGA RESULTÓ TODO UN ÉXITO, PREPARAOS PARA LO QUE VIENE EN LA SIGUIENTE CURVA: UN JUEGO AÚN MÁS AMBICIOSO.

Una de las grandes sorpresas del género de la conducción en los últimos años ha sido, sin duda, *Project CARS*. Aquella primera entrega destacó por ofrecer una simulación exigente, profunda y muy completa. Esta segunda entrega, por imposible que parezca, será aún más ambiciosa. No olvidemos que el estudio financia sus juegos a través de una plataforma de micromecenazgo y no cuenta con el apoyo económico de una gran distribuidora.

Las cifras de *Project CARS 2* marean más que las curvas de Nürburgring: 50 localizaciones con más de 200 circuitos, carreras sobre grava, barro, nieve y lluvia, más de 200 coches, modo carrera cooperativo (en el que podemos asumir el rol del compañero de equipo, copiloto...), jugadores y amigos que ocupan el lugar de nuestros rivales en las carreras del modo offline, opciones centradas en los eSports como crear nuestras propias ligas y hasta la posibilidad de crear nuestro propio circuito en el que probar y modificar el comportamiento de nuestros bólidos.



El abanico de disciplinas incluirá desde los karts o los rallys hasta los "concept cars".



PS4 | RED BARRELS | SURVIVAL HORROR | PRIMER TRIMESTRE 2017

Outlast II

Esta secuela de uno de los juegos más terroríficos de los últimos años nos pondrá en la piel de un periodista que acude a un pueblo del desierto de Sonora, Arizona, para resolver el asesinato de una mujer embarazada. El pueblo, como os estabais imaginando, está habitado por un grupo de chalados de una secta que cree que el fin del mundo está a la vuelta de la esquina.

El juego respirará "survival horror" por todos sus poros, con un protagonista que no podrá luchar y tendrá que esconderse y huir de los enemigos, a los que podrá ver y oír gracias a su cámara de vídeo con visión nocturna. Gráficamente promete ser muy superior a la entrega original y, además, ofrecerá mejoras en PS4 Pro, como sombras, filtros de texturas y modelos de mayor calidad.

PS4 | UBISOFT | ROL | PRIMER CUATRIMESTRE 2017

South Park
Retaguardia en Peligro

Después de cosechar un gran éxito con *La Vara de la Verdad*, los simpáticos personajes de *South Park* volverán a la carga con una nueva entrega que parodiará el mundo de los superhéroes lanzando pullas a diestro y siniestro como es marca de la casa.

Las mecánicas de juego serán parecidas a las de la primera entrega. Es decir, un juego de rol de los de toda la vida. En esta ocasión los combates por turnos serán más estratégicos gracias a un nuevo sistema de cuadrículas. Escogeremos entre doce tipos de superhéroe para nuestro personaje y llegará totalmente doblado al castellano (podremos oír las voces originales en inglés si queremos).





La Galaxia de Andrómeda estará repleta de peligros, tanto ambientales como de fauna. Nuestro objetivo: encontrar un nuevo hogar.

La exploración será clave, tanto a pie como en nuestro vehículo.

La obtención de recursos será fundamental y tendremos que crear nuestro propio equipo.

PS4 | BIOWARE | ROL DE ACCIÓN | 23 DE MARZO

Mass Effect Andromeda

TRAS SALVAR LA GALAXIA CON LA AYUDA DE UNOS ALIENS AHORA NOS TOCA EXPLORAR UNA NUEVA GALAXIA Y SER LOS ALIENS.

Seiscientos años después de *Mass Effect 3* la Iniciativa Andrómeda está a las puertas de la Galaxia de Andrómeda. En nuestra nave, el Arca, la tripulación está formada por los humanos, asaris, salarianos y krogans mejor preparados. Nuestra misión será encontrar un nuevo hogar en este inexplorado rincón del Universo.

Nos pondremos en la piel del Pionero, escogiendo personaje masculino o femenino. Ambos serán hermanos y coexistirán dentro del juego. Nuestra relación familiar, incluido nuestro padre, tendrá un peso importante en la trama. Los recursos serán escasos y la batalla por hacerse con ellos cruenta. Cada planeta que exploremos tendrá su propio paisaje bioclimático. Así, algunos tendrán formas de vida hostiles o condiciones incompatibles con la vida humana. Su tamaño será más que considerable por lo que para desplazarnos contaremos con el Nomad, un vehículo al estilo del Mako de la primera entrega de la saga. En nuestra omniherramienta, además, llevaremos un escáner que nos permitirá descubrir distintas pistas y analizar especies de flora y fauna.

Los combates serán más fluidos que nunca. A nuestra disposición tendremos un jet pack con el que alcanzar zonas elevadas y esquivar los ataques enemigos con movimientos laterales, munición de distintas clases (como disruptora o incineradora), ataques cuerpo a cuerpo con la espada de la omniherramienta y mucho más. Además, contaremos con poderes bióticos, como un ataque con teletransporte, un escudo protector frontal, la posibilidad de crear coberturas donde nos plazca, invisibilidad y una largo etcétera. Llegará en primavera en varias ediciones distintas: Estándar, Deluxe, Super Deluxe, una con réplica del Nomad y otra con un Nomad de RC.



■ *Sonic Mania* recuperará el estilo de las primeras entregas de la saga en un plataformas 2D de estilo retro.

PS4 | SEGA | PLATAFORMAS | PRIMAVERA

Sonic Manía

La moda de los juegos retro salpica incluso a los propios juegos retro. De este modo, Sonic volverá por la puerta grande en PS4 con una aventura que recuperará tanto el estilo gráfico como la jugabilidad de las primeras entregas de la saga en los años 90.

Una vuelta a los orígenes que nos devolverá a las plataformas de siempre en 2D controlando a Sonic, Tails o Knuckles. Visitaremos zonas clásicas, aunque rediseñadas por completo, como Green Hill junto a nuevos niveles, como Studiopolis o Mirage Saloon, por ejemplo. Celebrando el 25 aniversario nuestro querido erizo azul estrenará una nueva habilidad, que le permitirá hacer un Spin Attack justo después de un salto. El equipo encargado del desarrollo ha realizado desde versiones en móvil de clásicos de la saga hasta un remake no oficial de la primera entrega. Además, ya está disponible una edición de coleccionista que hará las delicias de los nostálgicos, con una figura de 30 cm de Sonic posando sobre una réplica de Mega Drive, un cartucho con un anillo dorado en su interior y una tarjeta metálica con el código de descarga.





■ La saga Ghost Recon ofrecerá, por primera vez, un gigantesco mundo abierto.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 7 DE MARZO

Ghost Recon: Wildlands

La saga *Ghost Recon* dará el salto a los juegos de mundo abierto con una entrega ambientada en Bolivia que ofrecerá escenarios montañosos, bosques y desiertos de arena y sal, muy característicos del país andino.

El juego cooperativo para 4 jugadores será uno de los pilares fundamentales de esta entrega, aunque también podremos jugarla en solitario. Combinará la perspectiva en tercera persona durante la exploración o la conducción de vehículos (habrá más de 60, como coches, barcos, motos, aviones, buggies, camiones, tractores,...) con la vista en primera persona durante los tiroteos. Los disparos serán claves pero también habrá que hacer buen uso del sigilo para cumplir nuestras tareas con éxito y planificar muy bien la estrategia que vamos a seguir en cada misión. La comunicación entre los 4 jugadores y seguir el plan asignado a cada miembro también serán básicos. Y todo esto con la mayor libertad de acción que hayamos disfrutado en toda la historia de la saga.

Berserk and The Band of The Hawk

PS4-PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | 21 DE FEBRERO

¿Qué pasaría si juntásemos la jugabilidad "musou" de un *Dinasty Warriors* con el universo del manga *Berserk*? Pues eso es precisamente lo que nos deparará esta aventura: hordas de demonios y criaturas de todo tipo a las que el mercenario dará su justo merecido a espadazo limpio. Todo con una buena ración de gore.



Windjammers

PS4-PS VITA | DOT EMU | DEPORTIVO | 2017

El clásico de los salones recreativos y Neo Geo volverá a PS4 y PS Vita con esta versión que añadirá multijugador competitivo y hasta ligas online por primera vez. El juego, para los que anden perdidos, es una mezcla de simulador de frisbee y air hockey en el que debemos encestar nuestro disco volador en una de las tres porterías del rival. Tendrá 6 personajes y ofrecerá una jugabilidad tan directa como adictiva.



Yooka-Laylee

PS4 | PLAYTONIC | PLATAFORMAS | 11 DE ABRIL

Esta aventura creada por veteranos de Rare recuperará el espíritu y las mecánicas de las obras del estudio inglés en Nintendo 64, como la saga *Banjo-Kazooie*. En esta ocasión los héroes serán un camaleón y un murciélago, que recorrerán cinco enormes escenarios abiertos haciendo gala de un buen número de habilidades como volar, balancearnos con la lengua... Y con todo el sabor de los clásicos plataformas en 3D.





■ **Mucha acción, y de la difícil,** nos espera en esta espectacular aventura.



PS4 | TEAM NINJA | ROL DE ACCIÓN | 8 DE FEBRERO

Nioh

EL PRIMER SAMURÁI OCCIDENTAL DE LA HISTORIA LLEGARÁ A PS4 CON ESTA AVENTURA BASADA EN UN GUIÓN DE AKIRA KUROSAWA.



Siguiendo los pasos del ya clásico *Dark Souls* o de *BloodBorne* el Team Ninja nos traerá uno de los juegos más esperados de los inicios del 2017. El juego estará ambientado en una versión ficticia del Japón feudal del siglo XV y en la cruenta guerra civil que se sucedió en aquellos años. Nosotros tomaremos el control de William, el primer samurái occidental de la historia (basado en el auténtico William Adams), que luchará contra los samuráis rivales y contra hordas de demonios.

El desarrollo estará dividido en niveles lineales que escogeremos desde un menú como en *DmC*, por ejemplo. El sistema de combate y algunas mecánicas de juego estarán muy influenciadas por la saga *Souls*. Así, la dificultad promete ser endiablada durante las 70 horas que nos llevará completarlo, los combates tendrán elementos estratégicos como en los *Souls* (cubrirse, evadir los ataques enemigos y gestionar nuestra barra de cansancio serán las claves para sobrevivir) y hasta habrá una especie de hogueras en las que subiremos de nivel, lo que también resucitará a todos los enemigos de la zona. Eso sí, el ritmo de las peleas será mucho más ágil y frenético, al estilo de otras producciones del estudio como *Ninja Gaiden*. El "looteo" de equipo de los enemigos caídos será básico y podremos cambiar en todo momento entre tres modos de ataque con casi todas las armas: uno que mejora el ataque a costa de la defensa, uno que funciona a la inversa y otro que es más equilibrado. Además, William también podrá invocar a distintos animales que le ayudarán en las peleas.

***Nioh* también tendrá un componente online** muy parecido al de la saga *Souls* ya que podremos invocar a otros jugadores a nuestro mundo para que nos ayuden. El juego, además, contará con varias configuraciones gráficas en PS4 Pro, desde 1080p y hasta 4k.



■ **Será uno de los exclusivos de PS4** más atractivos de este principio de 2017.





El recopilatorio incluirá las dos entregas numeradas y cuatro spin-off.

La mezcla de Square Enix y Disney dio lugar a una saga mítica que aterrizará en PS4 con un recopilatorio remasterizado.

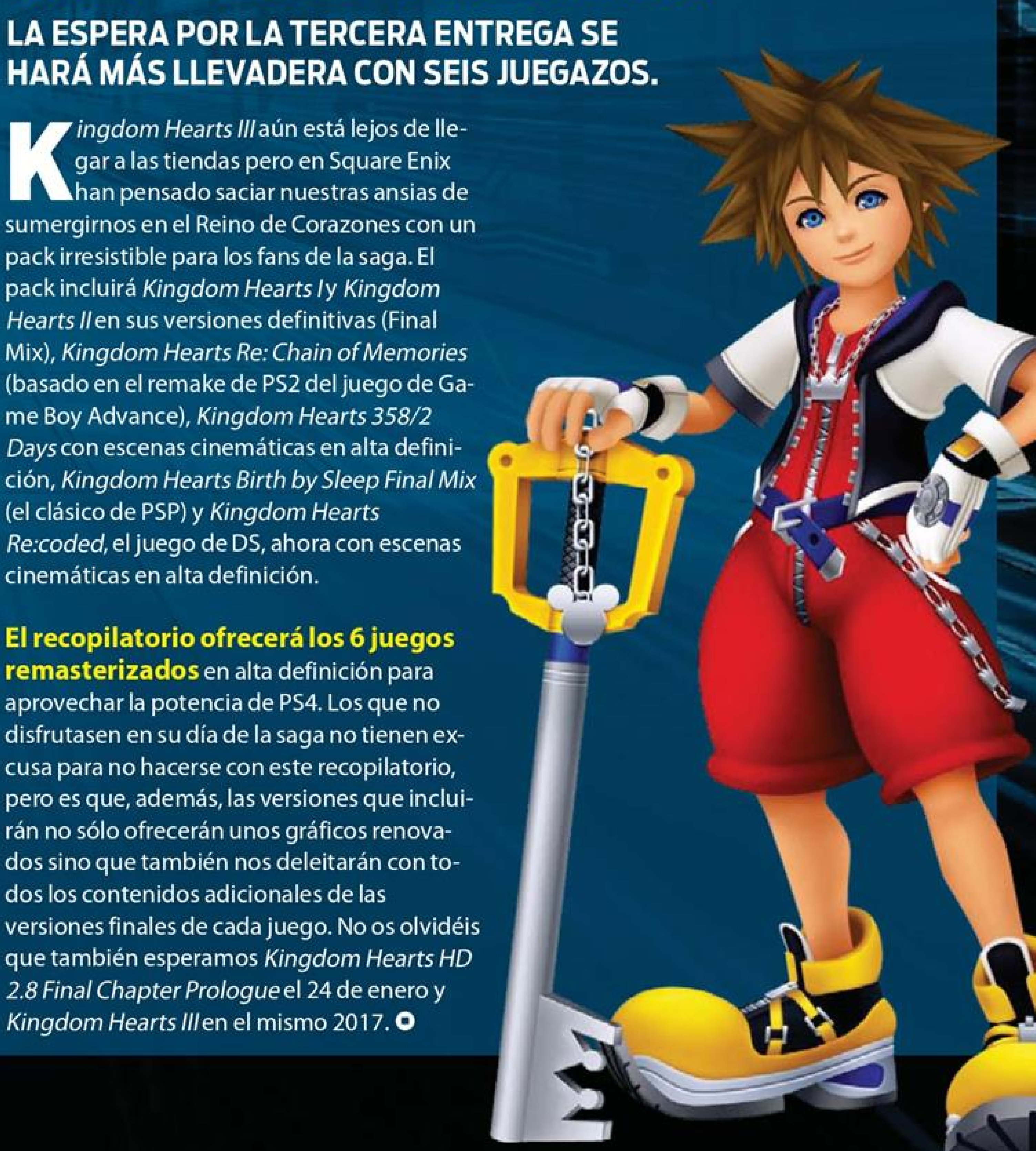
PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 31 DE MARZO

Kingdom Hearts I.5+2.5 Remix

LA ESPERA POR LA TERCERA ENTREGA SE HARÁ MÁS LLEVADERA CON SEIS JUEGAZOS.

Kingdom Hearts III aún está lejos de llegar a las tiendas pero en Square Enix han pensado saciar nuestras ansias de sumergirnos en el Reino de Corazones con un pack irresistible para los fans de la saga. El pack incluirá *Kingdom Hearts I* y *Kingdom Hearts II* en sus versiones definitivas (Final Mix), *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* (basado en el remake de PS2 del juego de Game Boy Advance), *Kingdom Hearts 358/2 Days* con escenas cinemáticas en alta definición, *Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix* (el clásico de PSP) y *Kingdom Hearts Re:coded*, el juego de DS, ahora con escenas cinemáticas en alta definición.

El recopilatorio ofrecerá los 6 juegos remasterizados en alta definición para aprovechar la potencia de PS4. Los que no disfrutasen en su día de la saga no tienen excusa para no hacerse con este recopilatorio, pero es que, además, las versiones que incluirán no sólo ofrecerán unos gráficos renovados sino que también nos deleitarán con todos los contenidos adicionales de las versiones finales de cada juego. No os olvidéis que también esperamos *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue* el 24 de enero y *Kingdom Hearts III* en el mismo 2017.



Knack 2

PS4 | JAPAN STUDIO | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Tras una primera entrega algo descafeinada *Knack* volverá con una nueva aventura que mezclará plataformas y acción a raudales. El modo cooperativo irá un paso más allá y, en lugar de ponernos en la piel de un ayudante como Robo Knack, el segundo jugador contará con las mismas habilidades que el jugador "principal". EL juego original tenía buenas ideas así que sólo falta que no sea tan lineal y repetitivo para encandilarnos definitivamente.



Hellblade

PS4 | NINJA THEORY | ACCIÓN | 2017

La mitología celta será el trasfondo de la nueva aventura de los creadores de *Heavenly Sword* y *DmC*. La protagonista será Senua, una guerrera celta que sufre una enfermedad mental tras quedarse traumatizada por la invasión vikinga de su aldea. Veremos el mundo desde sus ojos, por lo que nos enfrentaremos a todo tipo de infernales alucinaciones y situaciones que nos harán dudar en todo momento de si estamos viviendo una fantasía o la realidad.



Way of Redemption

PS4 | PIXEL CREAM | DEPORTIVO | 2017

Los ganadores a Mejor Juego de los Premios PlayStation 2015 siguen puliendo su atractiva propuesta de juego online competitivo. El juego tendrá un desarrollo muy similar al *Windjammers* de SNK del que os hablamos en este mismo reportaje, salvo que añadirá un componente rolero de peso, con varias clases, habilidades, mejoras y personajes customizables.





Las escenas de anime que cuentan la historia están creadas por Production I.G., artífices de Patlabor y Ghost in the Shell.

PS4-PS3 | ATLUS | ROL | 4 DE ABRIL

Persona 5

SER ESTUDIANTE NO ES SÓLO EMPOLLAR. POR LA NOCHE TAMBIÉN HAY QUE LUCHAR CONTRA EL MAL, ¿NO?

Ocho años hemos tenido que esperar para disfrutar de la quinta entrega numerada de la saga *Persona*. En esta ocasión nos pondremos en la piel de un grupo de estudiantes de un instituto ficticio de Tokyo, que deben luchar contra la corrupción de los adultos que inunda cada rincón de la ciudad.

El ciclo día-noche será fundamental en las mecánicas de juego de esta entrega, como es marca de la saga. Por el día tendremos que llevar la vida de un estudiante normal asistiendo a clases, hablando con nuestros compañeros, trabajando... como en un simulador social. Por la noche, utilizando nuestros alter ego (Personas) tendremos que adentrarnos en las mazmorras del Palacio para luchar en combates por turnos contra oscuras criaturas.

Ryuki Sakamoto es uno de los fundadores, junto a nuestro personaje, de los Ladrones Fantasmales, el grupo de héroes que lucha contra el mal.



Tokyo será el escenario de juego y visitaremos barrios como Shinjuku, Shibuya o Yongenjaya.



Crash Bandicoot tendrá este aspecto en esta esperada trilogía remasterizada para PS4.

N. Sane Trilogy incluirá las tres primeras entregas de la saga creada por Naughty Dog.

PS4 | VICARIOUS VISIONS | PLATAFORMAS | 2017

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

TODA UNA GENERACIÓN DE ESPAÑOLES APRENDIMOS QUÉ DEMONIOS ERA ESO DE UN MARSUPIAL AL CONOCER A ESTE MÍTICO PERSONAJE, QUE REGRESARÁ A PS4 CON UN REMAKE POR PARTIDA TRIPLE.

Crash Bandicoot está preparando su regreso a las consolas de Sony con un remake de las tres primeras entregas de la saga, creadas en su día por Naughty Dog. Hablamos de *Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* y *Crash Bandicoot 3: Warped*. Las tres entregas se lanzaron en PSone, por lo que os podéis hacer una idea de las enormes diferencias gráficas que veremos en estos remakes, desarrollados por Vicarious Visions, los autores de la exitosa saga *Skylanders*.

Las plataformas son las protagonistas de estas tres aventuras, con nuestro querido marsupial recorriendo distintos niveles lineales para pararle los pies al malvado Doctor Neo Cortex, y de paso recoger algunas decenas de ricas frutas Wumpa por el camino. Esta remasterización plus, como la han bautizado sus creadores, incluirá novedades como el guardado manual y automático, pruebas contrarreloj (que aparecían sólo en la tercera entrega), gráficos en 4K en nuestras PS4 Pro y sonido remasterizado.

PS4 | WARNER BROS. INTERACTIVE | LUCHA | 16 DE MAYO

Injustice 2

Los superhéroes y villanos del universo DC volverán a darse cita en nuestras PS4 para repartirse una buena cantidad de tollinas en este juego de lucha uno contra uno, secuela del título aparecido en 2013 también en PS3.

La personalización rolera de los luchadores será una de las mayores novedades de esta entrega. Así, al terminar cada pelea, podremos recibir nuevas piezas de equipo para nuestro personaje que no sólo cambiarán su aspecto sino que también añadirán distintos potenciadores y mejoras del ataque, defensa, velocidad, salud... O que incluso servirán para desbloquear nuevos movimientos. El plantel de luchadores estará compuesto por caras conocidas de la primera entrega como Aquaman, Harley Quinn, Batman, Flash, Wonder Woman o Superman junto a combatientes que se estrenarán en esta entrega, como Atrocitus, Deadshot, Escarabajo Azul, Supergirl o Gorrilla Grodd, entre otros.



La personalización del aspecto y habilidades de los luchadores será una de las grandes novedades.

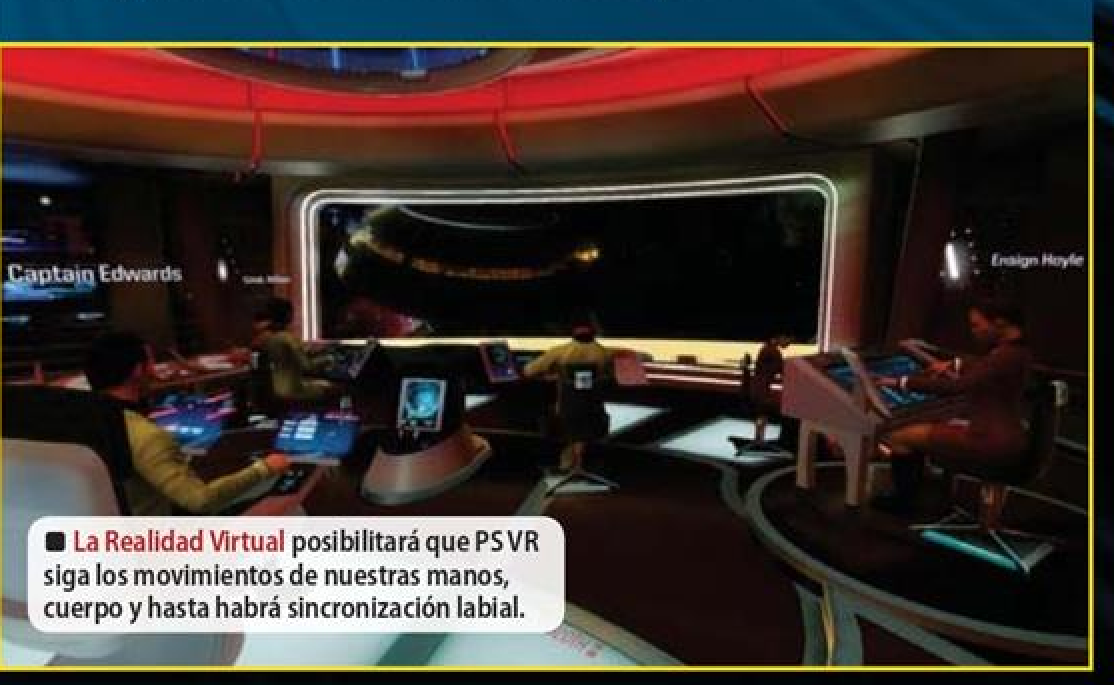


Atrocitus será uno de los nuevos luchadores de esta segunda entrega de la saga de lucha de DC.

PS VR | UBISOFT | AVENTURA | 14 DE MARZO

Star Trek: Bridge Crew

Los trekkies, fans de Star Trek, están de enhorabuena. Y es que Ubisoft está preparando un título exclusivo de Realidad Virtual, que podremos disfrutar en PlayStation VR, que nos pondrá en la piel de uno de los integrantes del puente de mando de una nave de la Federación. La propuesta cooperativa para cuatro jugadores será uno de los pilares fundamentales de este título. Podremos tomar el rol del capitán, el timonel, el táctico o el ingeniero y tendremos que colaborar con el resto de jugadores, tomando decisiones y coordinando nuestras acciones para superar las misiones a bordo de la nave Aegis, como si fuera la mismísima Enterprise.



La Realidad Virtual posibilitará que PS VR siga los movimientos de nuestras manos, cuerpo y hasta habrá sincronización labial.



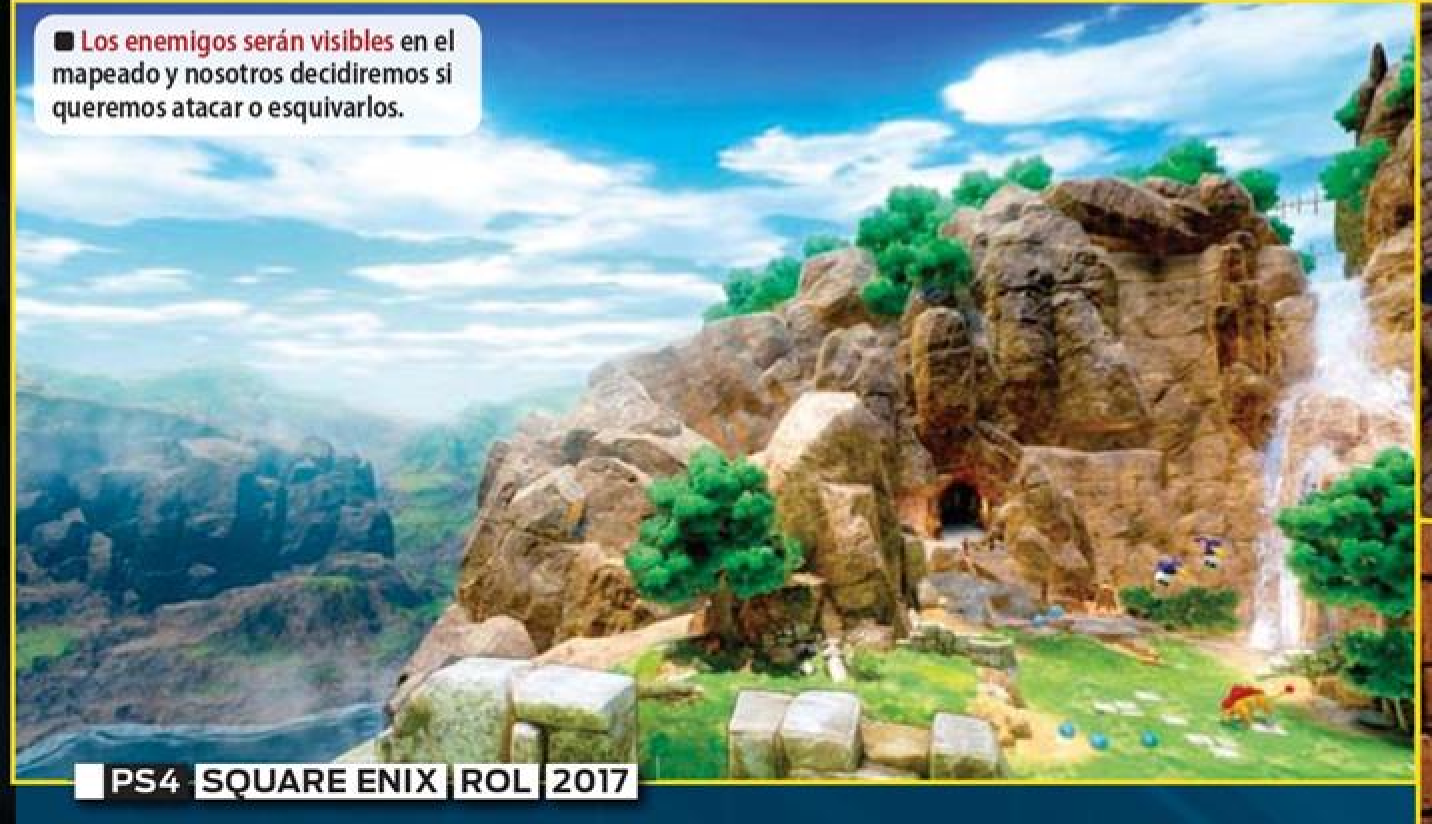
La estación espacial será el escenario principal, aunque también exploraremos los exteriores en gravedad cero.

PS4 | ARKANE STUDIOS | SHOOT' EM UP | PRIMERA MITAD 2017

Prey

Siguiendo los pasos de propuestas como *Bioshock*, *Prey* mezclará disparos en primera persona con elementos de RPG y una gran importancia del aspecto narrativo.

La estación espacial Talos 1 será el telón de fondo de nuestras aventuras, y pondrá a nuestra disposición un mapeado enorme y abierto que podremos explorar a nuestro gusto. Nuestro objetivo será aniquilar a todos los aliens que han ocupado la estación espacial. Y todo eso con muchos toques de *Dishonored*, como poderes que nos permitirán poseer cosas, una especie de tiempo bala y toma de decisiones que afectarán a la trama.



Los enemigos serán visibles en el mapeado y nosotros decidiremos si queremos atacar o esquivarlos.



El lanzamiento en Europa nos está confirmado pero damos por hecho que acabará llegando.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 2017

Dragon Quest XI

EL GUERRERO DRAGÓN VOLVERÁ A PS4 PARA OFRECERNOS SU AVENTURA MÁS GIGANTESCA.

Esta nueva entrega de una de las sagas de rol con más solera de la industria, nos pondrá en la piel de un chico de 16 años de la aldea de Ishi que descubre que es la reencarnación del héroe legendario que salvó su mundo en el pasado.

El joven emprenderá un peligroso viaje en el que explorará, junto a su amiga de la infancia Emma y el simpático ladrón Camus, un gigantesco mundo abierto. Será tan grande que podremos desplazarnos a caballo o incluso en monturas voladoras como dragones. Sus clásicos combates por turnos, los míticos diseños de Akira Toriyama (creador de Dragon Ball) y el sempiterno sentido del humor de la saga no faltarán a la cita.

PS4 | PLATINUM GAMES | ROL DE ACCIÓN | 10 DE MARZO

Nier: Automata

UNO DE LOS JUEGOS DE CULTO DE PS3 RECIBIRÁ UNA SECUELA QUE PROMETE CORREGIR LOS DEFECTOS DEL ORIGINAL.



Los protagonistas será 2B y 9S, dos androides enviados a la Tierra para luchar contra los robots invasores.

El cóctel jugable tendrá el rol y los combates cuerpo a cuerpo como base pero habrá hueco hasta para momentos shoot' em up.

Lo nuevo de Platinum Games volverá a reunir al "dream team" del juego original para traernos una propuesta atípica, original y diferente. Yoko Taro, responsable de *Drakengard*, volverá a encargarse de la dirección. El diseño artístico estará en las geniales manos de Akihiko Yoshida, artífice de los diseños de *Tactics Ogre*, *Vagrant Story* o *Final Fantasy Tactics*. Keiichi Okabe, compositor del juego original pondrá la guinda con una banda sonora que seguro que será bestial.

Las expertas manos de Platinum Games serán las responsables de hacer que, en lo jugable, esta aventura también sea sobresaliente. Además de los combates cuerpo a cuerpo, que parecen una mezcla de *Metal Gear Rising* y *Bayonetta*, volverán las secuencias "bullet hell" del original. En estas fases la perspectiva será lateral o aérea y tendremos que esquivar las numerosas balas enemigas mientras disparamos a todo "quisqui" como en un shoot' em up. Todo este cóctel estará aderezado por elementos RPG como subidas de nivel, "looteo"...

■ **El remake del *Yakuza* original** no sólo tendrá mejores gráficos. Tendrá nuevas escenas, minijuegos, misiones con Majima...

PS4 | SEGA | AVENTURA | VERANO

Yakuza Kiwami

EL REMAKE DE LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA LLEGARÁ A PS4 CON IMPORTANTES NOVEDADES.

Los fans de *Yakuza* estamos de enhorabuena. Además de la precuela que llegará este mismo mes de enero y de la sexta entrega de la saga que aterrizará a principios de 2018, en verano podremos disfrutar de *Yakuza Kiwami*, el remake del primer *Yakuza*, heredero directo del excelso *Shenmue*, aparecido en PS2 en 2005.

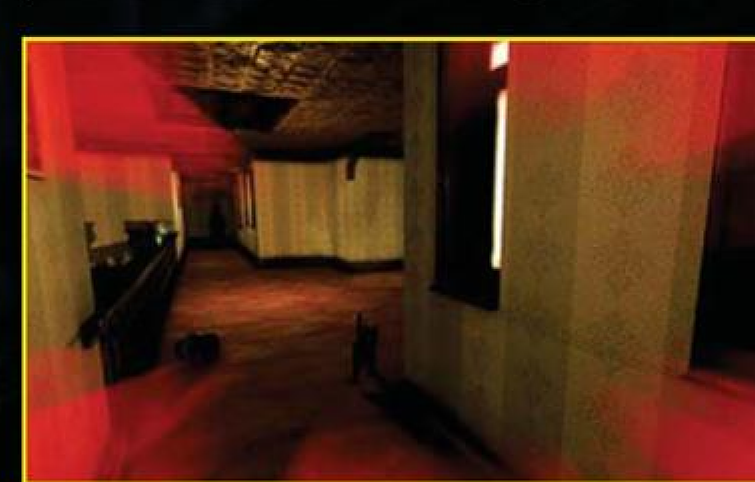
Los gráficos estarán totalmente remozados pero, en lugar del típico reescalado simplón que vemos en muchas remasterizaciones, se han rehecho completamente para ofrecer los deseados 1080 p y 60 fotogramas por segundo. Los combates también se han rediseñado totalmente siguiendo el estilo introducido en *Yakuza 0*, por lo que tendremos varios estilos de combate que podremos cambiar en mitad de una pelea para encadenar combos aún más largos y variados. Las misiones secundarias también se adaptarán a los tiempos que corren y será más fácil encontrarlas y diferenciarlas de las principales. Además, este remake incluirá más de 30 minutos de nuevas escenas cinemáticas que explicarán con más detalle los sucesos de la historia. Las voces, en japonés, también se han vuelto a grabar con el elenco original y se han añadido minijuegos, misiones... Si te lo perdiste en su día, ésta va a ser gran una opción de recuperarlo.

■ **La variedad de situaciones** es uno de los puntos fuertes de la saga. Lo mismo estamos peleando que ligando, jugando a recreativas,...

Mindtaker

PS4 | RELEVO GAMES | AVENTURA | 2017

Uno de los proyectos escogidos por Sony dentro de su programa PlayStation Alianzas, que ayuda a estudios a lanzar sus juegos en consolas Sony, es este juego de terror psicológico del estudio vasco Relevo. Una casa misteriosa, una bruja y su gato serán los responsables de ponernos los pelos de punta en esta aventura en primera persona en la que la exploración y los puzles serán las claves del desarrollo.



Digimon World: Next Order

PS4-PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | 27 DE ENERO

Este nuevo *Digimon* continúa el camino de las anteriores entregas de la saga, ofreciendo un mundo abierto en el que, como novedad, podremos reclutar un segundo *Digimon* para que nos acompañe. Nuestras criaturas lucharán por su cuenta pero podremos darles órdenes. Nuestros héroes, trasladados al Mundo Digital, lucharán contra los Machinedramones.



Valkyria Revolution

PS4-PS VITA | SEGA | ROL | SEGUNDO TRIMESTRE

Esta entrega abandonará la estrategia por turnos y la acción táctica y optará por la acción más directa en tiempo real, sin dejar de lado el componente estratégico. El apartado artístico promete dejarnos alucinados con su estilo anime. El desarrollo nos llevará a ir saltando desde nuestra base, donde nos preparamos, hasta el campo de batalla para superar los niveles.





Esta nueva entrega de la saga ofrecerá un enorme mundo abierto ambientado en las montañas y llanuras de Georgia.



La libertad de acción será uno de sus puntos fuertes. Tendrá sigilo, acción, estrategia...

PS4 | CI GAMES | SHOOTER | 4 DE ABRIL

Sniper Ghost Warrior 3

LA SAGA DARÁ UN SALTO DE CALIDAD OFRECIENDO UN MUNDO ABIERTO Y UN ACABADO DE JUEGO TRIPLE A.

Ponernos en la piel de un francotirador desplazado a Georgia para evitar una nueva Guerra Fría será la propuesta de esta nueva entrega de la saga, que llegará cargada de novedades. Para empezar, los valores de producción serán de juego AAA, por lo que podemos esperar gráficos y sonido de alta calidad.
Esta tercera entrega se desarrollará en un mundo abierto, por primera vez en la historia de la saga. Podremos explorar a nuestro aire, incluso en coche, en busca de misiones y tareas secundarias. Como es habitual, podremos completar las misiones con sigilo despachando a nuestros enemigos cuerpo a cuerpo, a tiro limpio montando mucho follón o planeando nuestro ataque desde la distancia de nuestro rifle de precisión. Otra novedad será el uso de un dron que nos permitirá reconocer una zona y marcar a los objetivos cercanos. Un juego de guerra diferente, con un enfoque más aventurero de la acción.

El cruce entre *Dynasty Warriors* y *Dragon Quest* volverá cargado de novedades y mejoras.

Una de las grandes novedades de esta secuela será el modo cooperativo para 2 jugadores.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 28 DE ABRIL

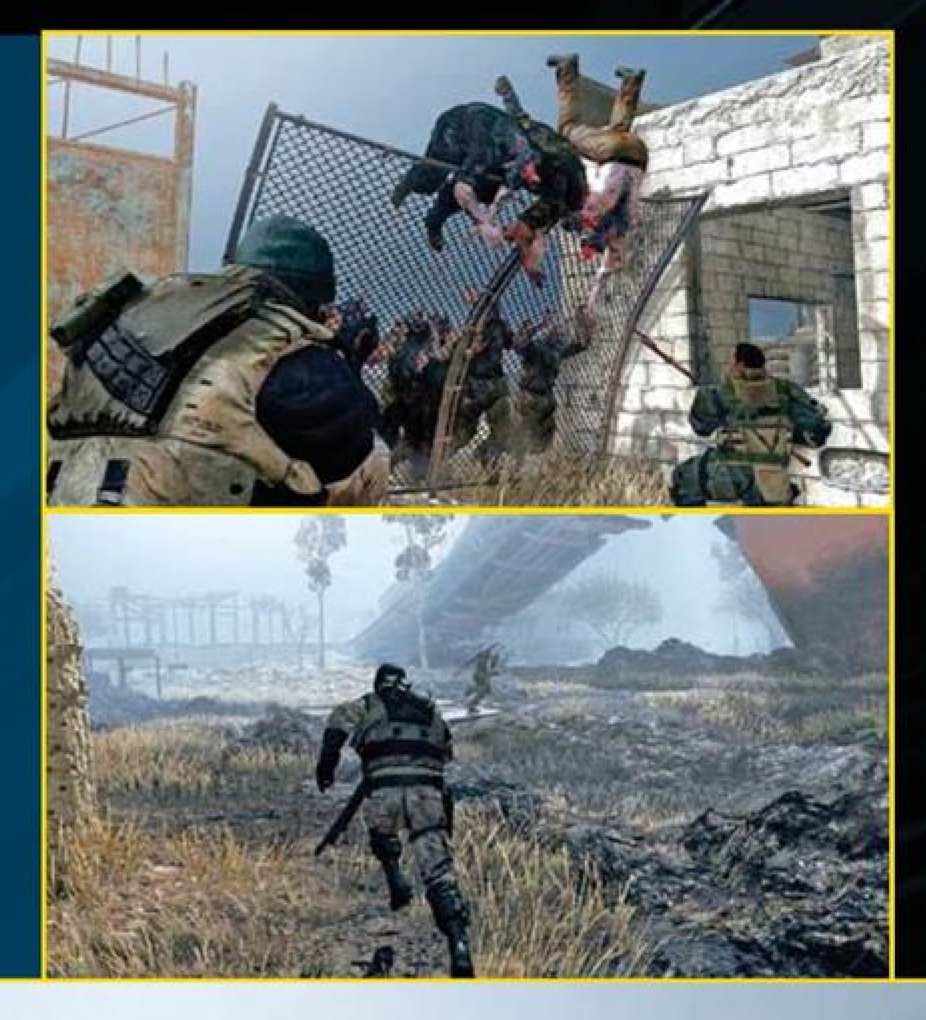
Dragon Quest Heroes II

LOS HÉROES SE HAN CANSADO DE ESPERAR SU TURNO Y PREFIEREN PASAR A LA ACCIÓN CON ESTA NUEVA ENTREGA AL ESTILO DE *DYNASTY WARRIORS*.

Las batallas multitudinarias de *Dynasty Warriors*, la saga de Koei Tecmo, siempre han sido muy adictivas, aunque les faltaba algo de profundidad y complejidad y se volvían repetitivas muy pronto. *Dragon Quest Heroes* solucionó, en buena medida, estos defectos ofreciendo elementos RPG que en esta secuela se potenciarán. La exploración, por ejemplo, ofrecerá un mundo abierto al estilo de la saga rolera. Podremos visitar ciudades y teletransportarnos hasta zonas que ya hayamos visitado aunque las grandes novedades serán el sistema de clases, que cambiará el tipo de equipamiento y habilidades de un personaje y modo cooperativo para el modo historia, que promete hacer las delicias de los fans. Además, tampoco faltará el multijugador para cuatro jugadores, que deberán cooperar para superar mazmorras infestadas de monstruos y limos metálicos.

PS4 | KONAMI | ACCIÓN | 2017

Metal Gear Survive



Konami dejó a medio mundo boquiabierto al anunciar, ahora sin Hideo Kojima, esta nueva entrega de la saga que aprovechará mucho de lo que ofrecía la última entrega para ofrecernos una propuesta totalmente diferente a lo que estábamos acostumbrados a ver en un *Metal Gear*.

El juego estará ambientado tras los acontecimientos ocurridos en *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, en una realidad paralela en la que los soldados de la Mother Base han sido llevados a otra línea temporal por culpa de unos agujeros de gusano que han aparecido en el cielo. Uno de las mayores sorpresas, sin embargo, será que los enemigos a los que nos enfrentaremos serán una especie de zombis. El juego cooperativo para cuatro jugadores será el pilar fundamental sobre el que se asentará esta entrega. Los jugadores tendrán que coordinarse y colaborar para sobrevivir a esta realidad alternativa y encontrar el camino de vuelta a casa. La creación de objetos, entre ellos nuevas armas como arcos, ballestas y todo un arsenal cuerpo a cuerpo o la búsqueda de recursos serán otras de las claves este peculiar *Metal Gear*.



La aparición de zombis causó mucho revuelo desde que *Survive* se presentó. Habrá que ver si el juego finalmente mantiene o no el espíritu de la saga.



PS4 - PS VR | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | 2017

Ace Combat 7

Una nueva batalla entre las fuerzas de Erusea y Osea será la excusa para que volvamos a meternos en la cabina de los cazas más avanzados del mundo. Esta entrega estará ambientada en torno al año 2020 y, aunque los modelos de los aviones serán realistas, sí que surcaremos los cielos desplegando un arsenal de lo más futurista. Esta séptima entrega numerada de la saga hará uso del motor Unreal Engine 4, por lo que nos espera un auténtico "show" gráfico. Además, el juego será compatible con PS VR, el casco de Realidad Virtual de Sony, por lo que podremos vivir la experiencia de un modo más realista que nunca (preparar unas cuantas bolsas para vomitar porque va a ser un viaje movidito). Como novedades, las nubes nos servirán para ocultarnos de nuestros enemigos y podremos hacer nuevas maniobras.



La compatibilidad con PS VR será una de las claves de esta nueva entrega de la saga de Bandai Namco.



RiME será un juego de exploración y puzles en tercera persona ambientado en un bello mundo abierto.

PS4 | TEQUILA WORKS | AVENTURA | MAYO

RiME

Tras unos meses en los que no supimos gran cosa de uno de los juegos españoles más esperados de los últimos tiempos, Tequila Works por fin ha confirmado que el juego sigue en marcha y que llegará este mismo mes de mayo. La nueva obra del estudio madrileño mezclará las plataformas, un diseño artístico para quitarse el sombrero (inspirado en los cuadros de Sorolla, entre otros), exploración y puzles en una aventura que promete ser única. Nosotros nos pondremos en la piel de un niño que acaba de despertar en una misteriosa isla, así que nos tocará explorarla con total libertad para descubrir los secretos que esconde. El uso de la luz será clave para resolver muchos de sus desafíos y, por lo que hemos visto en los tráilers, parece que iremos reconstruyendo buena parte de las edificaciones de la isla al avanzar en la aventura. Siguiendo la línea de otros títulos indie, no tendrá diálogos y la trama la contará el propio juego.



PS4 LEVEL-5 ROL 2017

Ni no Kuni II

UNA DE LAS JOYAS DEL ROL NIPÓN DE LOS ÚLTIMOS AÑOS SE ESTRENARÁ EN PS4 CON UNA ENTREGA QUE DEJARÁ DE LADO LOS COMBATES POR TURNOS DEL JUEGO ORIGINAL.

El talento no es algo tan común como pueda parecer. Por eso, siempre estamos muy atentos cuando se juntan las mentes de creadores tan sobresalientes a la hora de hacer un juego. Es el caso de *Ni No Kuni II: Revenant Kingdom* que reunirá a las mentes de Level-5 (los responsables de *Dark Cloud, Rogue Galaxy, Inazuma Eleven, Profesor Layton*, etc...) y las del afamado Studio Ghibli (creadores de películas como *La Princesa Mononoke*, *Mi Vecino Totoro*, *El Viaje De Chihiro*,...) junto a "externos" como el genial compositor Joe Hisaishi, que también se encargará de la banda sonora de esta nueva entrega de la saga.

Nuestro protagonista, Evan Pettiwhisker Tildrum, tendrá (además de un nombre muy largo) una gran responsabilidad sobre su espalda: recuperar el reino que un golpe militar le ha arrebatado. Para ello emprenderá un largo viaje en el que irá conociendo nuevos amigos, aunque también forjará enemistades. Su fiel compañero será Roland, un visitante de otro mundo que le ofrecerá su apoyo y ayuda. Según Level-5, la escala de esta nueva entrega será gigantesca y es el proyecto más ambicioso en el que se han embarcado nunca. No en vano, el equipo de desarrollo es el más numeroso en toda la historia del estudio nipón.

Los combates serán en tiempo real, a diferencia de las batallas por turnos que protagonizaban la primera entrega, pero desde Level-5 aseguran que seguirán manteniendo el componente estratégico. Otra novedad muy importante será un sistema centrado en crear un reino, del que aún no sabemos gran cosa aunque esperamos que sea una versión mejorada de lo que pudimos ver en el mítico *Dark Cloud*. Por soñar...

Los combates serán en tiempo real pero mantendrán el tono táctico de las batallas del original.

Evan Pettiwhisker Tildrum es el protagonista y su misión es recuperar el reino que le han robado.

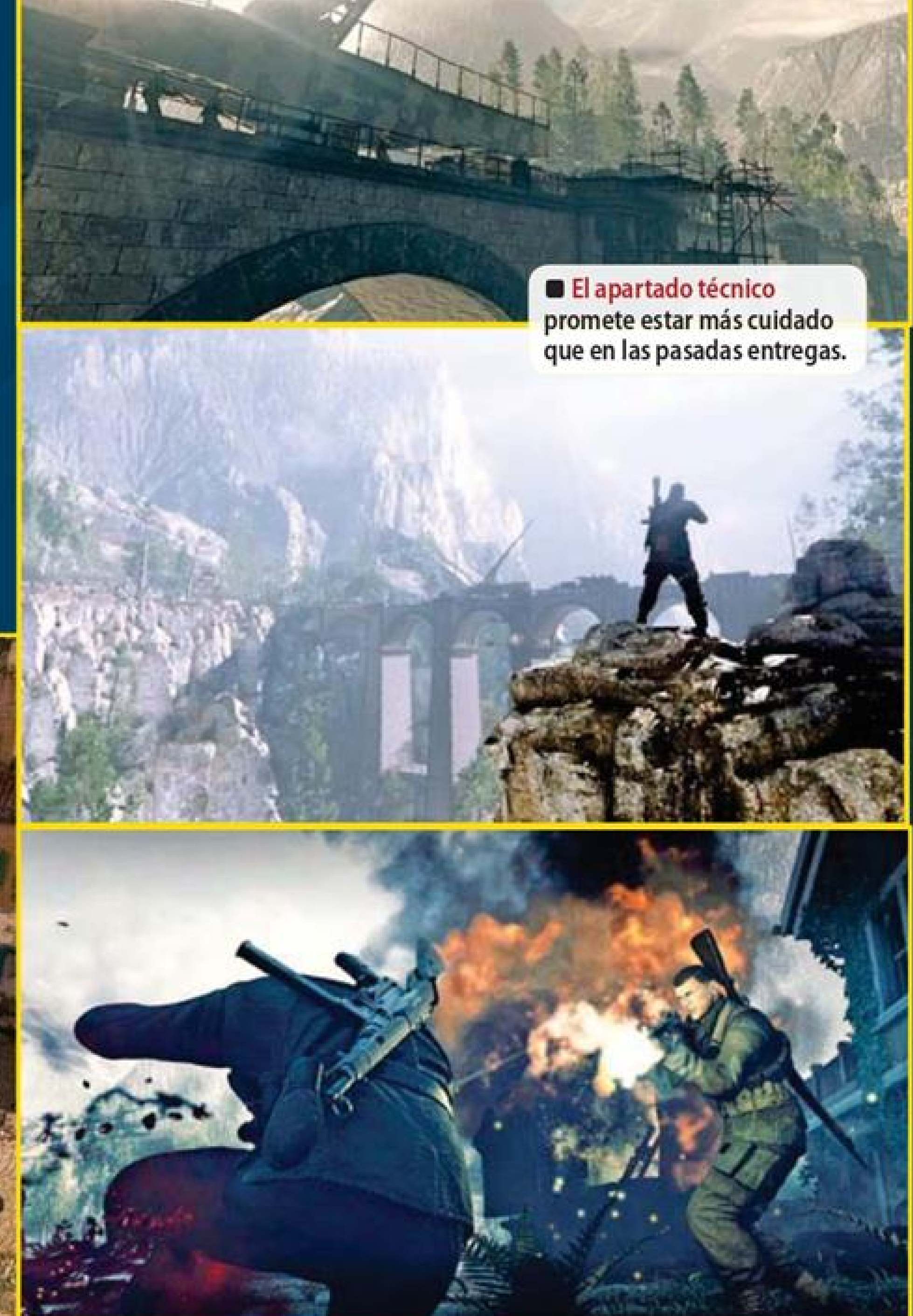
Evan, nuestro héroe, irá gestando todo tipo de alianzas y amistades en su lucha por reconstruir su reino.

El apartado artístico será una de las claves, gracias al buen hacer del mítico Studio Ghibli.

PS4 | REBELLION DEVELOPMENTS | ACCIÓN | 14 DE FEBRERO

Sniper Elite 4

Italia, 1943, la resistencia lucha contra los fascistas en mitad de la Segunda Guerra Mundial. Nosotros, en el papel de un agente la Oficina de Servicios Estratégicos, tendremos que enfundarnos el rifle de precisión para causar estragos entre las filas enemigas.
La "Kill Cam", la cámara que sigue el recorrido de la bala hasta nuestro objetivo y que muestra, gracias a los Rayos-X, los órganos y huesos dañados con el proyectil, se ampliará. Ya no sólo afectará a los disparos de francotirador, sino que también la veremos en las muertes por metralla, cuerpo a cuerpo y sigilosas. La IA de los enemigos promete estar muy mejorada. Por ejemplo, si matamos a un enemigo, el resto se pondrá a buscarle preguntándose qué ha pasado. Los mapas de juego serán mucho más grandes que en la pasada entrega, lo que aumentará bastante las opciones estratégicas y nuestro héroe, además, podrá escalar mejor para aprovechar el diseño vertical del mapeado.


El apartado técnico promete estar más cuidado que en las pasadas entregas.


Italia será el escenario de juego de la cuarta entrega de una saga que apuesta por el sigilo y el realismo en la balística.

PS VR | IMPULSE GEAR | SHOOTER | 2017

Farpoint

Uno de los títulos de PS VR que más expectación ha levantado desde el anuncio del casco de Realidad Virtual de Sony ha sido, sin duda, este shooter futurista. Buena parte de la culpa puede que la tenga su atractivo apartado gráfico y el uso de un nuevo periférico, pensado precisamente para los shooters de PlayStation VR. El PS VR Aim Controller es una especie de pistola de luz que simulará nuestros movimientos y disparos de un modo realmente convincente. De hecho nos obligará a imitar movimientos reales, como cambiar de arma colocando en nuestra espalda la que llevamos equipada o recoger munición acercando de verdad nuestra mano. El objetivo de la campaña, que durará unas 4 horas, será encontrar al resto de nuestra tripulación para salir del planeta cuanto antes.


La potencia extra de PS4 Pro hará que veamos unas texturas y efectos mucho más nítidos en PS VR.


Road to Boruto, la última película de la saga será el eje central de la nueva expansión de *Naruto UNS4.*

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 3 DE FEBRERO

Naruto Shippuden: UNS 4 Road to Boruto

Tras una cuarta entrega muy exitosa, Bandai Namco ya prepara una expansión basada en la película "Boruto: Naruto the Movie" para *Ultimate Ninja Storm 4*. Esta expansión incluirá una nueva campaña para el modo historia que estará protagonizada por Boruto, el hijo de Naruto. La expansión incluye cinco nuevos personajes jugables: Boruto, Sarada, Mitsuki y Naruto y Sasuke versión Road to Boruto y la nueva campaña tendrá, como uno de sus puntos fuertes, el combate contra Momoshiki. Además de venderse como descarga digital, esta nueva expansión también llegará a las tiendas en formato físico, incluyendo el juego original, la expansión Road to Boruto y la banda sonora.



Spider-Man llegará a PS4 bajo las expertas manos de Insomniac Games, que trabajarán con el equipo más grande de su historia.



El Hombre Araña tendrá nuevas habilidades, nuevos enemigos y hasta nuevo traje.

PS4 | INSOMNIAC GAMES | AVENTURA | 2017

Spider-Man

EL TREPAMUROS DESPLEGARÁ TODAS SUS HABILIDADES EN PS4 PARA SALVAR NUEVA YORK.

Nuestro sentido arácnido empezó a zumbar a lo bestia desde el mismo momento en el que se anunció su próxima aparición en PS4. No es sólo que el Amistoso Vecino sea uno de nuestros superhéroes favoritos sino que, además, los encargados del desarrollo son Insomniac Games, los creadores de joyas como *Spyro* o *Ratchet & Clank*, entre otros.

Spider-Man será uno de los primeros juegos que Marvel tiene pensado ofrecernos en los próximos años. Como es habitual en los juegos del Hombre Araña, podremos disfrutar de un desarrollo completamente abierto, en el que exploraremos la ciudad a nuestro antojo haciendo uso de las acrobacias de Spidey, sus telas de araña y de nuevas habilidades de parkour. La historia será completamente nueva y no estará ligada con la próxima película del superhéroe ni con ningún cómic. Parece que también tendremos secciones jugables controlando a Peter Parker y que el Duende Verde y Martin Li serán algunos de los villanos.

PS4 | SONY | CONDUCCIÓN | VERANO

WipEout Omega Collection

UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE CONDUCCIÓN EN LA HISTORIA DE PLAYSTATION REGRESARÁ A PS4 CON UNA REMASTERIZACIÓN POR PARTIDA TRIPLE.



Las carreras antigravedad volverán a PS4 con esta triple remasterización de *WipEout HD, Fury* y *2048*.

Gráficamente disfrutaremos de HDR, 60 fps y 4K dinámico (el 4K sólo en PS4 Pro).

La saga *WipEout* ha acompañado a las consolas PlayStation desde los inicios de PSone en 1995 hasta nuestros días. Su propuesta siempre ha resultado tan atractiva como adictiva. Por un lado el impecable diseño artístico de The Designers Republic (valedor de notables premios en la historia de la saga) y por otro la espectacular banda sonora de música electrónica, que incluía artistas como Chemical Brothers o The Prodigy que se harían tremendamente populares en los años venideros al juego de Psygnosis.

La saga siempre ha ofrecido mecánicas a prueba de bombas. El control, que se ha depurado con los años hasta rozar la perfección o su adictivo sistema de armas y mejoras durante las carreras, a lo *Mario Kart*, nos han tenido pegados al DualShock durante años. Esta nueva entrega para PS4 será una remasterización de *WipEout HD, WipEout Fury* y *WipEout 2048*. A nuestra disposición, unas cifras mareantes: 9 modos de juego (extraídos de las tres entregas), 26 circuitos, 46 modelos de nave antigravedad, modo local a pantalla partida, online para 8 jugadores,... Y todo esto con la promesa de 60 fps, HDR y 4K dinámico en PS4 Pro.


Un teléfono móvil será el arma principal para escapar de este tétrico manicomio.




PS4 | BANDAI NAMCO | SHOOT'EM UP | PRIMAVERA

Get Even

Los padres de *Painkiller: Hell & Damnation* nos quieren volver a poner los pelos de punta con este shooter de terror psicológico en el que nada es lo que parece. El protagonista de la aventura será Cole Black, un hombre que despertará en un misterioso manicomio sin saber cómo ni porqué ha llegado allí. Buena parte del argumento transcurrirá en los recuerdos del protagonista.

El uso de nuestro teléfono móvil será esencial para escapar con vida del manicomio y, de paso, salvar a una adolescente que nos envía mensajes de texto pidiendo ayuda. Y es que el teléfono irá equipado con una herramienta de escaneado que nos dará pistas sobre los que está sucediendo o ha sucedido en cada zona. También podremos utilizarlo para consultar un detallado mapa del lugar o incluso para activar la luz negra con la que viene equipado, lo que resaltará determinados elementos como huellas, sangre... El juego lleva en desarrollo unos tres años y, aunque no hemos sabido mucho de él durante este tiempo y nos temíamos lo peor, parece que la reciente alianza del estudio polaco con Bandai Namco ha insuflado nueva savia y podremos disfrutarlo en primavera.




El mítico Jason volverá a nuestra consola con un interesante juego multijugador asimétrico.

PS4 | GUN MEDIA | SURVIVAL HORROR | INVIERNO

Friday the 13th

El campamento de Crystal Lake será el escenario de juego de esta adaptación de la película de 1980. La gracia es que el juego será un multijugador asimétrico en el que 8 jugadores se darán cita. 7 controlarán a los monitores del campamento mientras que otro jugador se pondrá en la piel del mismísimo Jason Voorhees. En determinados momentos, además, podremos controlar a Tommy Jarvis, uno de los más acérrimos enemigos de Jason. El objetivo de Jason será asesinar a todos los jugadores de la partida mientras que los 7 monitores deberán escapar del campamento o sobrevivir el tiempo que dura la partida para ganarla. Podremos incluso derrotar a Jason si trabajamos en equipo, aunque será muy difícil lograrlo.

Muchos de los implicados en las películas aparecerán en el juego. Kane Hodder, el actor que interpretó a Jason en varias entregas lo hará en el juego y la banda sonora correrá a cargo de Harry Manfredini, el autor de la música de la película original.

Wild

PS4 | WILD SHEEP STUDIO | AVENTURA | 2017

Lo nuevo de Michel Ancel, el padre de *Rayman*, estará ambientado hace 10.000 años y su propuesta de juego será de lo más original. Podremos controlar a cualquier criatura de su universo, desde pájaros, peces o humanos hasta ovejas, entre decenas de ejemplos. Estudiar el comportamiento de cada animal y cómo se relacionan entre ellos y con el medio será la clave.



Star Wars Battlefront II

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | OTOÑO

Los deseos de miles de fans se harán realidad con esta secuela que, por fin, ofrecerá un modo historia, que está siendo desarrollada en buena medida por Motive Studios (fundado por la mítica Jade Raymond de Ubisoft). Por supuesto, también tendrá un completísimo multijugador creado por las expertas manos de DICE.



Y muchos más...

Además de todo lo que os hemos contado, 2017 nos ofrecerá muchísimos más juegos para nuestras consolas Sony. Por una lado podéis esperar las clásicas sagas anuales, como *FIFA*, *Pro Evolution Soccer, NBA 2K, Call of Duty*, etc... Pero habrá mucho más, desde la remasterización de un grande del rol como *Final Fantasy XII* o *Detroit: Become Human*, lo nuevo de Quantic Dream hasta sagas míticas que volverán, como el prometedor *System Shock 3*.





TODOS LOS DETALLES SOBRE LOS JUEGAZOS DEL FUTURO

¿QUÉ SE SABE DE...?



The Last of Us: Part II será una aventura de acción que se desarrollará años después del primero y con Ellie como protagonista.

El tatuaje de Ellie dio mucho que hablar. ¿Qué significa? ¿Es para tapar marcas de mordeduras? El diseño es de la artista Natalie Hall.

PS4 NAUGHTY DOG AVENTURA DE ACCIÓN SIN CONFIRMAR

THE LAST OF US PART II

Ellie será la gran protagonista de una desgarradora historia de venganza que se ha convertido en uno de los juegos más ansiados por los poseedores de una PS4.

Naughty Dog hizo realidad el sueño de prácticamente toda la "parroquia PlayStation" anunciando, en la pasada PlayStation Experience, *The Last of Us: Part II*, la secuela de uno de los mejores y más queridos juegos de la pasada generación.

***The Last of Us: Part II* será una continuación** y transcurrirá años después de lo acaecido en el original. Ellie tiene 19 años al empezar el juego y será la protagonista.... ¿absoluta? No está confirmado, pero muchas teorías afirman que Joel estaría ya muerto en esta nueva aventura, pese a que también aparece en el tráiler de presentación. Para alimentar más esta teoría, Neil Druckmann despidió el año en su cuenta de twitter mostrando una imagen de la captura de movimientos de Ashley Johnson, la actriz que volverá a encarnar a Ellie, pero ni rastro de Troy Baker, el actor que dio vida a Joel. Y el propio Druckmann afirmó que esta secuela es "una historia de odio y venganza", algo que cuadra perfectamente con esta teoría. Lo que sí sabemos es que Bruce Straley no dirigirá *TLOU: Part II* (se ha tomado un año sabático). Halley Gross coguionizará el juego (la conocemos por su trabajo en la serie de HBO "Westworld") y el compositor argentino Gustavo Santaolalla volverá a encargarse de la banda sonora.

LO ESPERAMOS PARA...
Oficialmente, ni Sony ni Naughty Dog han facilitado una fecha ni siquiera aproximada. Pero nosotros no creemos que esté listo hasta, como mínimo, bien entrado 2018... o más.

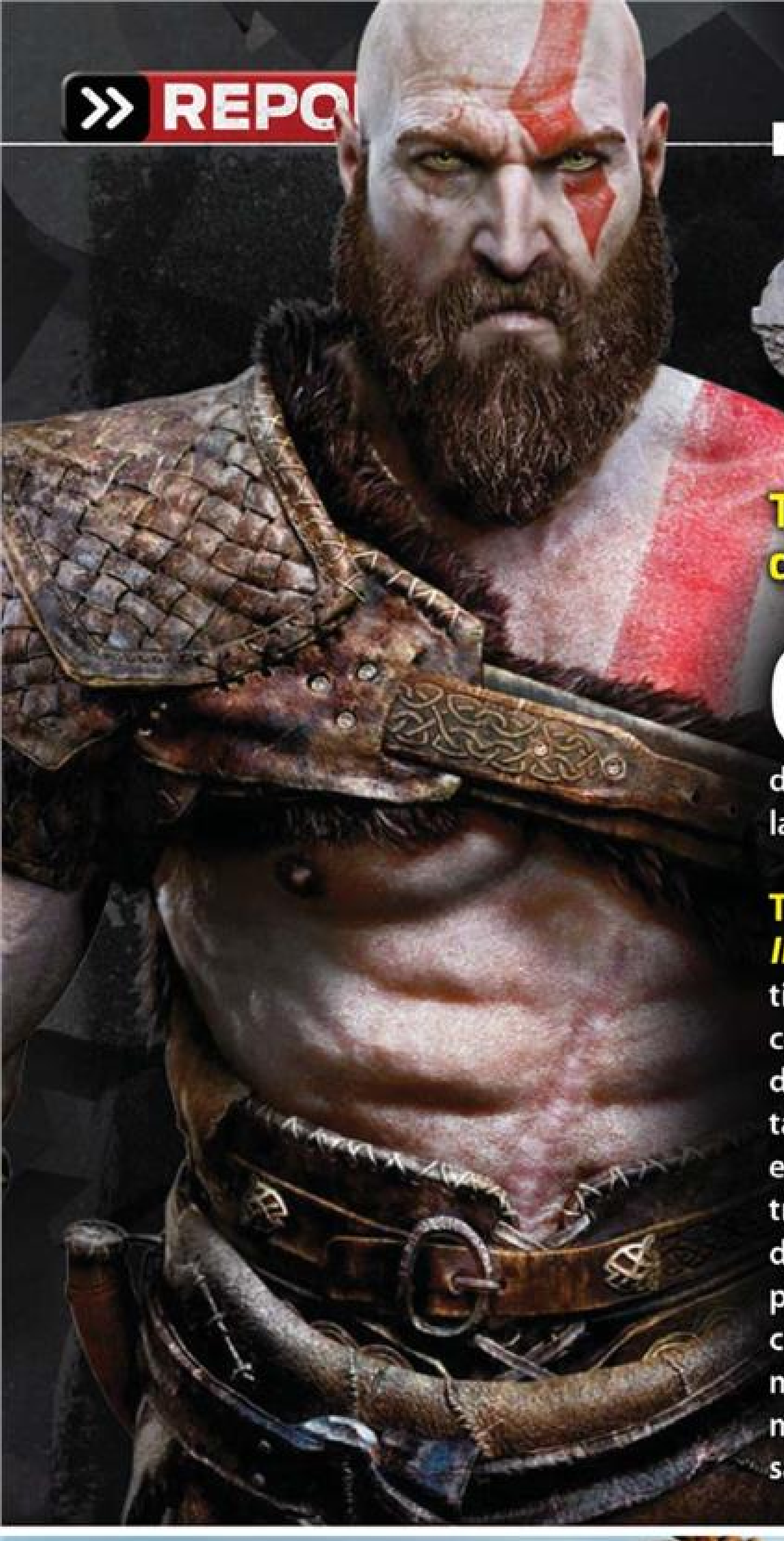


Gráficamente promete ser impresionante, como todos los juegos de Naughty Dog.



¿Qué papel tendrán los Luciérnagas en esta nueva historia?

PS4 | SONY SANTA MONICA STUDIO | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR



GOD OF WAR

Todos nos hacemos mayores... hasta Kratos, que en su nueva aventura cambiará la mitología griega por la nórdica y luchará junto a su hijo.

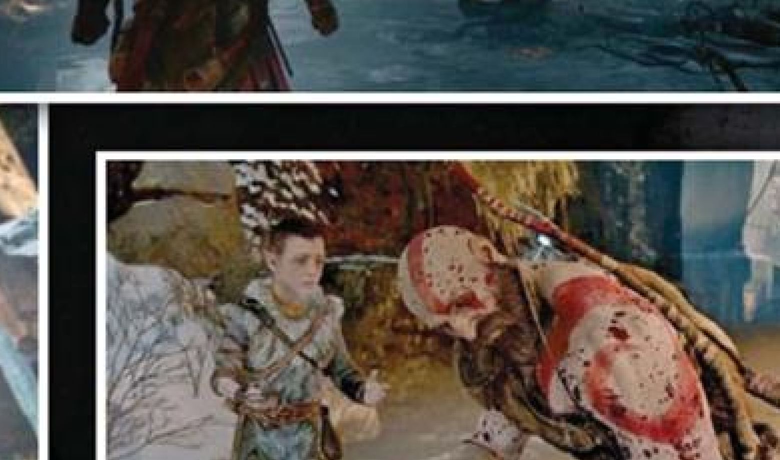
Cory Barlog, "lead animator" del primer *God of War* y director del segundo, volverá a estar al frente de esta nueva entrega de la saga, que funcionará a la vez como secuela y como reinicio de la serie.

Tras lo acontecido al final de *God of War III*, Kratos emprende un largo viaje hasta tierras ignotas, en las que conoce a una mujer con la que tiene un hijo, que nos acompañará durante la aventura. Kratos será el protagonista, pero el chico también será muy importante en el desarrollo. La relación entre ambos personajes será una de las claves del desarrollo (supuestamente variará en función de cómo nos comportemos). Un desarrollo que será muy distinto al del resto de la saga, tanto en lo que se refiere al combate (en el que padre e hijo comparten protagonismo), como en su puesta en escena. A diferencia de la cámara "tradicional" de la saga, más amplia y centrada en mostrar la grandeza de los escenarios, esta nueva entrega apostará por la "cámara al hombro". Además, contaremos con nuevas armas (en lugar de las espadas del Caos, Kratos manejará un hacha engarzada con runas que podrá usar a corta, media y larga distancia) y ya hemos visto que su hijo es bastante diestro con el arco. Además, contaremos con un sistema de mejora a base de puntos de experiencia (tiro con arco, rastreo...). También se ha confirmado que no ofrecerá un mundo abierto, sino grandes escenarios con distintas rutas y espacio para explorar. Y, a diferencia de *GoW Ascension*, no tendrá multijugador.

LO ESPERAMOS PARA...
Aunque tampoco hayan insinuado ninguna fecha de salida aproximada, sabemos de buena tinta que no lo veremos en 2017. Será uno de los bombazos de Sony para el año que viene.



Tras lo sucedido en *God of War III*, Kratos emprende un largo viaje hacia el norte, donde volverá a enamorarse y tendrá un hijo.



Kratos y su hijo compartirán protagonismo en los combates. La relación entre ambos variará según actuemos.





Nuevos enemigos y armas nos esperan en esta aventura que no tendrá multijugador de ningún tipo.



Kingdom Hearts III será un juego de rol de acción que vuelve a fusionar la magia de Square con distintos mundos de Disney

Los combates volverán a ser en tiempo real, parecidos a los de las entregas anteriores pero con más opciones que nunca.

Los escenarios serán más grandes en *Kingdom Hearts III* y ofrecerán más cosas para hacer.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Disney | SQUARE ENIX

Kingdom Hearts III

Este año llegan las remasterizaciones de todos los *Kingdom Hearts*. Será el mejor aperitivo antes de la llegada de la tercera entrega.

En desarrollo desde 2006 y anunciado en 2013, seguimos sin tener claro cuándo veremos *Kingdom Hearts III*, que se supone que cerrará la llamada Saga del Buscador de la Oscuridad.

El protagonista volverá a ser Sora, que junto a otros personajes como Donald, Mickey, Goofy, Riku o Pluto tendrá que buscar a los siete guardianes de la luz y frustrar los planes del Maestro Xehanort. Para ello, volveremos a visitar distintos mundos Disney, algunos ya conocidos (como el Monte del Olimpo de "Hércules" o la Torre de los Misterios ("Fantasía") y otros nuevos, como San Fransokyo ("Big Hero 6") o Reino de Corona ("Enredados"). El desarrollo será similar a lo visto en las otras entregas de la saga, aunque Tetsuya Nomura quiere escenarios más grandes y darnos más libertad y tareas secundarias y minijuegos. El sistema de combate estará en la línea de lo visto en las entregas previas de la saga. Volverán los combates en tiempo real, aunque con novedades con respecto a las entregas que vimos en PS2 como nuevas transformaciones de la Llave Espada, poder correr por las paredes y más ataques conjuntos. En cuanto al apartado técnico, pinta cada vez mejor. El salto del Luminous Engine al Unreal Engine 4 le está sentando muy bien y, según palabras del propio Nomura, están haciendo progresos espectaculares, por ejemplo en lo relativo a efectos de luz. Y en la BSO volverá Hikaru Utada, una habitual de la saga que ya cantó algunos de sus temas más famosos, como "Simple and Clean" (*Kingdom Hearts*) y "Passion" (*Kingdom Hearts II*).



Gráficamente promete mucho. El cambio de motor gráfico (del Luminous al Unreal Engine 4) no le está afectando en absoluto.

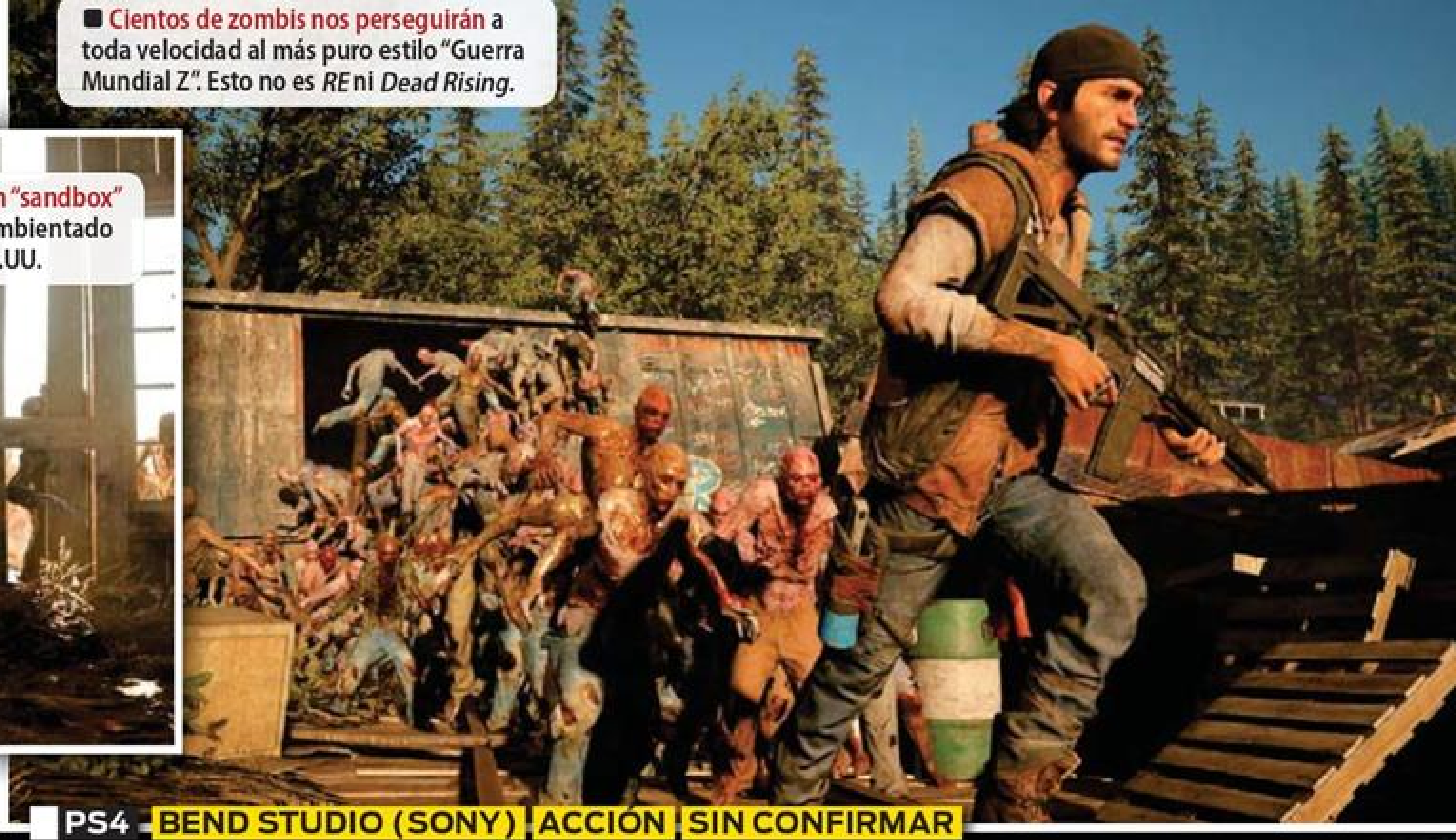


Entre los nuevos mundos Disney estarán el de "Big Hero 6" y el de "Enredados".

LO ESPERAMOS PARA...
Con la inminente salida de *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue* y *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX* el 31 de marzo, sería un sorpresón ver *KH III* antes de 2018.



Days Gone será un "sandbox" repleto de zombis ambientado en el noroeste de EE.UU.



Cientos de zombis nos perseguirán a toda velocidad al más puro estilo "Guerra Mundial Z". Esto no es *RE* ni *Dead Rising*.

PS4 | BEND STUDIO (SONY) | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

DAYS GONE

¿Un "sandbox" con reminiscencias a *The Last of Us* y zombis a lo "Guerra Mundial Z"? Es lo que prometen los chicos de Bend Studio.

Los creadores de *Syphon Filter* están trabajando en una nueva IP muy prometedora. *Days Gone* será un juego tipo "sandbox" ambientado en el noroeste de EE.UU. dos años después de una misteriosa pandemia que ha diezmado a la población y ha transformado a muchos en criaturas llamadas "freakers".

El protagonista será Deacon St.John, un motero que vivirá al margen de la ley, fuera de los campamentos donde se concentra la población superviviente. Aparte de los "freakers", algunos humanos no dudarán en hacer uso de la violencia contra nosotros, pues la lucha por los recursos y la desesperación serán temas recurrentes, lo que nos remitirá al recordado *The Last of Us*. Tendremos libertad absoluta para movernos por el mundo y explorar bosques, montañas, cuevas, minas... Deacon tendrá una moto que gozará de un gran protagonismo, pues deberemos cuidar su motor o echarle gasolina. Sin embargo, la parte más emocionante serán las multitudinarias secuencias de acción al más puro estilo de la peli "Guerra Mundial Z", en las que el protagonista debía huir de una horda infinita de zombis, disparando y aprovechando el entorno en su favor (haciendo explotar barriles, tirando troncos, rompiendo determinadas estructuras...). El motor gráfico que hará posible semejante espectáculo será el popular Unreal Engine 4 y promete dejarnos no sólo hordas de no muertos y un enorme mundo abierto, sino también ciclo día-noche y unos efectos meteorológicos (lluvia, nieve, viento) que afectarán a la jugabilidad. Promete ser uno de los grandes exclusivos de PS4.

LO ESPERAMOS PARA...
Aunque muchos medios lo fechan para este año, nosotros tenemos serias dudas de que salga en 2017. Lo veremos con casi total seguridad el año que viene.



Podremos movernos con nuestra moto, que habrá que cuidar y "alimentar".

PS4 QUANTIC DREAM (SONY) AVENTURA SIN CONFIRMAR

DETROIT BECOME HUMAN

El nuevo juego de David Cage (autor de *Beyond: Dos Almas*) se ambientará en Detroit en un momento del futuro en el que los androides son una pieza clave para la humanidad. Pero de repente, empiezan a tener comportamientos extraños, como agresiones a humanos, suicidios o, sobre todo, demostrar emociones. *Detroit: Become Human* estará protagonizado por varios androides. De momento conocemos a Kara (una mujer que escapa de la factoría en la que fue creada para explorar sus "nuevas emociones" y a Connor, que se dedica a retirar androides "desviados" al más puro estilo Deckard en "Blade Runner". Planteado como un thriller neo-noir, el juego se apoyará en una profundísima narrativa, con un sistema de decisiones que se traducirá en múltiples ramificaciones, lo que incluirá la potencial muerte de muchos personajes, incluidos los protagonistas (como en *Heavy Rain*, otro juego de David Cage).





Habrá que decidir rápido... y algunas decisiones conllevarán muertes a lo *Heavy Rain*.

LO ESPERAMOS PARA... Anunciado en octubre de 2015, aparece en un vídeo de Sony en el que se muestran los exclusivos de 2017... Pero después Shuhei Yoshida afirmó que esto no está confirmado.

Kara será una de las protagonistas. Al parecer todos serán androides.

PS4 KOJIMA PRODUCTIONS AVENTURA SIN CONFIRMAR

DEATH STRANDING

Hideo Kojima, el padre de la saga *Metal Gear*, sigue trabajando en *Death Stranding*. Su último tráiler es la última pista que tenemos sobre el juego, aunque tampoco arroja demasiada luz sobre los "derroteros jugables" por los que transcurrirá la aventura. En dicho tráiler aparecen el director mexicano Guillermo del Toro y el actor Mads Mikkelsen, el malo de "Doctor Strange" y al que también vimos en "Rogue One", que será nuestro principal antagonista en el juego. A ellos se sumarán Norman Reedus (Daryl en "The Walking Dead") y un personaje femenino aún por desvelar. Se desarrollará en un mundo abierto y tendrá un modo multijugador cooperativo realmente novedoso, según el propio Kojima. El creativo japonés confirmó también que el motor gráfico es el Decima Engine de Guerrilla (el mismo de *Horizon: Zero Dawn*) y que llegará optimizado para teles 4K con tecnología HDR. Y la música vuelve a ser de Ludvig Forssell, autor también de la banda sonora de *MGSV*.

LO ESPERAMOS PARA... El propio Hideo Kojima confirmó que lo tendremos antes de las Olimpiadas de Tokyo... de 2020. Esperamos que estuviera bromeando y poder disfrutarlo un poco antes...



El futuro de la humanidad pinta bastante negro en la nueva obra de Hideo Kojima.

El actor Norman Reedus dará vida al protagonista mientras que Mad Mikkelsen, el malo de "Doctor Strange", será su antagonista.



El "remake" de *Final Fantasy VII* descarta los combates por turnos. Serán en tiempo real.



En la parte izquierda tenemos un menú con distintas opciones: ataque, magia, invocación, ítems y defensa.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

FINAL FANTASY VII REMAKE



Sus creadores serán fieles al original aunque tienen libertad para introducir cambios.

Otro de los juegos más deseados es el "remake" de uno de los RPG más queridos de la historia de PlayStation. ¡Qué ganas de pillarlo!

Desde aquella demo técnica que vimos en 2005 llevamos "babeando" con la posibilidad de que Square Enix realizara un remake de su mítico *FFVII* con la tecnología actual, una posibilidad que la compañía japonesa convirtió en un proyecto real anunciándolo en el E3 de 2015.

Pero pasan los meses y poco más ha trascendido desde lo que nos mostraron por aquellas fechas. Sabemos que Tetsuya Nomura será el director y Yoshinori Kitase asumirá el rol de productor (tras dirigir el original)... aunque por desgracia no contará con la BSO de Nobuo Uematsu. La principal novedad de este "remake" con respecto al original serán los combates, en tiempo real y con un sistema parecido a lo que vimos en los *Kingdom Hearts* de PS2, incluyendo un menú en la parte inferior izquierda de la pantalla con distintas opciones (ataque, magia, invocación, ítems y defensa), aunque no descartemos que le metan algunos ajustes en este sentido. Además, también podremos manejar a otros personajes (como Barret), cada uno con sus características. Pero el aspecto más polémico de este "remake" es la intención de lanzarlo "por entregas", aunque sus creadores afirman que cada una de ellas será "como un juego completo", con unas 30 horas en cada una sólo para la historia principal (que además expandiría la del original). Veremos...

LO ESPERAMOS PARA...
El desarrollo de *Final Fantasy XV* les costó unos 10 años, pero sus responsables han afirmado que para el remake de *FFVII* no tendremos que esperar tanto tiempo. ¡Menos mal!



Personajes como Cloud o Wedge lucirán así de bien este remake de *Final Fantasy VII*. También veremos a Barret, Aeris, Sefirot...





Tetsuya Nomura será el director y Yoshinori Kitase su productor. Echaremos de menos a Uematsu en la banda sonora.







■ *Dreams* es el nuevo juego de los creadores de *LittleBigPlanet*. Nos permitirá crear todo lo que "soñemos".

PS4 SQUARE ENIX ROL SIN CONFIRMAR

dreams

Media Molecule se labró una gran reputación en PS3 con la saga *LittleBigPlanet*. Pues bien, su próxima propuesta para PS4 también apostará por dar a los usuarios herramientas para que diseñen sus propios contenidos, con la sensación de estar dentro de un sueño (de ahí el evocador título del juego). *Dreams* será una especie de "sandbox" de exploración y creación que permitirá compartir todo aquello que creemos con el resto de la comunidad de jugadores de PS4.

El editor del juego será mucho más profundo que el de *LittleBigPlanet* y aprovechará muchas de las capacidades del DualShock 4, como el giroscopio y el panel táctil. Con *Tearaway Unfolded*, el estudio ya demostró lo que se puede llegar a hacer con el mando, así que para este nuevo proyecto sólo se podemos esperar cosas buenas y, sobre todo, sorprendentes.

Dreams tenía prevista una fase beta para 2016, mediante la cual los usuarios de PS4 podríamos probar las herramientas para dar forma a nuestros juegos en un mundo 3D con llamativos efectos gráficos, pero se ha retrasado hasta este 2017. Desde el estudio pidieron disculpas y paciencia: "Estamos avanzando bien y hemos tenido un año muy productivo, pero tenemos que hacer todavía un poco más antes de compartirlo con el mundo. No queremos que tengáis que lidiar con un montón de errores de programación molestos o características sin completar". Así que tengamos paciencia.

LO ESPERAMOS PARA...
La beta estaba prevista para 2016 y finalmente se retrasó hasta este año. La beta sí la tendremos pero el lanzamiento del juego no está confirmado para 2017...



■ Su editor será el más potente hasta la fecha y por supuesto podremos compartir todas nuestras creaciones.



PS4 CD PROJEKT ROL SIN CONFIRMAR

Cyberpunk 2077

TRAS DEJARNOS SIN PALABRAS con su majestuoso *The Witcher III*, el sello polaco CD Projekt quiere superarse a sí mismo con *Cyberpunk 2077*, que convertirá el famoso juego de rol de mesa en un "sandbox" futurista con un desarrollo similar al de las aventuras del famoso brujo, pero con novedades (aún no confirmadas) como vehículos voladores y algún tipo de multijugador. Será uno de los grandes en su género... cuando llegue.

LO ESPERAMOS PARA...
Pues sabemos que han ampliado el personal del estudio y han recibido una subvención del gobierno polaco que ronda los 7 millones de euros, pero aún así no lo esperamos hasta 2018.



PS4 YS NET AVENTURA SIN CONFIRMAR

Shenmue III

EN EL E3 DE 2015 YU SUZUKI, creador de los dos míticos *Shenmue* para Dreamcast, anunció que abría un kickstarter para alumbrar la tercera entrega. Con más de 6 millones recaudados en esa campaña y el respaldo de Sony, Suzuki y el estudio Ys Net ya están centrados en la producción. Las pruebas de captura de movimientos están en marcha y la selección de voces ha empezado y están "realizando grandes progresos en minijuegos, eventos y batallas".

LO ESPERAMOS PARA...
Diciembre de 2017 se apuntaba como fecha de estreno de la continuación de la aventura de Ryo Hazuki en su búsqueda de venganza contra el asesino de su padre. Pero lo dudamos mucho.

NOVEDADES





PÁGINA 48

GRAVITY RUSH 2

La nueva aventura de Kat tiene todas las papeletas para convertirse en una obra de culto que ya nos tiene absolutamente enganchados.



PÁGINA 50

» Tales of Berseria. La decimosexta entrega de la saga quizás no innova demasiado y puede que el apartado gráfico no sea para tirar cohetes si hablamos de PS4 pero el guión, el sentido del humor y las mecánicas lo convierten en un muy buen juego de rol.



PÁGINA 52

» Hitman: Primera Temporada Completa. El Agente 47 no ofrecía todo el contenido deseable con su Pack de Introducción. Ahora, con la temporada al completo y sus seis enormes escenarios, está entre lo mejor del género del sigilo.



PÁGINA 54

» Amnesia Collection. Una de las sagas que revolucionó el género de terror llega a PS4 con una "colección" que incluye las tres entregas de la serie. Son tres juegos algo diferentes, pero si te gusta pasar miedo es una de las mejores opciones que existen.

UN INICIO DE AÑO MEJOR DE LO ESPERADO

Enero es, tradicionalmente, uno de los meses más flojos en cuanto a lanzamientos. Las compañías ponen todo su empeño en la campaña navideña y nos proponen un atracón como el de los turrones. La travesía de enero suele ser parecida a la cuesta y, aunque no es que este año se hayan invertido los papeles, sí que nos han llegado juegos la mar de interesantes. Por un lado tenemos un buen número de juegos indie, como *Maldita Castilla EX* (un excelente título de desarrollo patrio). Por otro tenemos juegos tan extraños como *Let it Die*, el free to play de Suda51. También nos han llegado algunas remasterizaciones de nivel, como el genial *Darksiders: Warmastered Edition* o *Amnesia Collection*. Y todo esto por no hablar de los pesos pesados del mes, como *Gravity Rush 2*, el rol nipón de *Tales of Berseria* o el sigilo de *Hitman*.

PS4

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

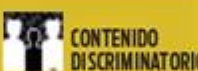
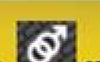
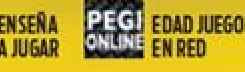


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA

 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

JUEGO Play Manía RECOMENDADO

12

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
SCE JAPAN
Editor:
SONY
Lanzamiento:
18 DE ENERO
Precio:
59,99 €
Demo PS Store:
GRATIS


JUGADORES
1


JUG. ONLINE
RÁNKING


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
INVENTADO


BLU-RAY
SÍ

RESOLUCIÓN
1080 P

https://www.playstation.com/es-es/games/gravity-rush-2-ps4/



La extensión, variedad y colorido de su mapeado es muy grande. ¡Y hay sorpresas!

UN ASUNTO DE **GRAVEDAD** EXTREMA

Gravity Rush 2

Tras maravillarnos en PS Vita, Kat regresa para poner patas arriba (literalmente) a PS4 en uno de los primeros grandes exclusivos de 2017.



Kat y Raven vuelven a cruzar sus caminos en este juego, pero... ¿cómo será ahora su relación?

Trabajar hasta la extenuación en la mina a cambio de un frugal plato de comida es ahora el día a día de Kat y el del resto de habitantes del asentamiento de Batanga, una pequeña ciudad itinerante en la que la otrora heroína de Hekseville lucha por sobrevivir. Por suerte, un golpe del destino hace que su fiel gato Dusty regrese, devolviéndole así sus poderes, y que la flota entera ponga rumbo a Jirga Para Lao, una enorme y colorida ciudad que es solo el inicio de un épico viaje.

Controlar la gravedad a nuestro antojo vuelve a ser la piedra angular en el desarrollo, algo que hacemos con el mismo sistema de control que en la primera entrega (apuntando con el stick y desplazándonos con R1) y que, de nuevo, requiere de cierto período de adaptación debido a la constante falta de referencias, que nos obliga a corregir la cámara continuamente. Eso sí, una vez que lo dominamos, es una delicia poner en práctica todas las habilidades de Kat, que le permiten flotar, caminar o deslizarse sobre cualquier superficie, crear campos magnéticos para atraer y arrojar objetos o lanzar contundentes ataques gravitatorios, algo esencial debido a la alta frecuencia de combates.
El sistema de lucha también se mantiene, aunque ahora se beneficia de los dos nuevos tipos de gravedad (Luna y Júpiter), para ampliar el repertorio de golpes aéreos y especiales de Kat, quien, de nuevo, se enfrenta a hordas de oscuros Nevis, voladores y terrestres, pero también a todo un ejército de soldados humanos. Pero ésta no es la única novedad, y se nota que Keiichiro Toyama y su equipo han hecho un gran esfuerzo por ampliar al máximo



» LA GRAVEDAD: UNA CUESTIÓN DE PESO



1 FLOTAR. Para recorrer largas distancias, caminar sobre paredes y techo, atraer objetos o lanzar ataques especiales son las habilidades básicas.



2 LUNAR. Al seleccionar esta gravedad Kat se vuelve más ligera y rápida, lo que le facilita alcanzar objetivos aéreos o saltar más alto.



3 JÚPITER. Este estilo aumenta "el peso" de Kat, lo que limita su movilidad a cambio de un enorme poder destructivo a corta distancia.



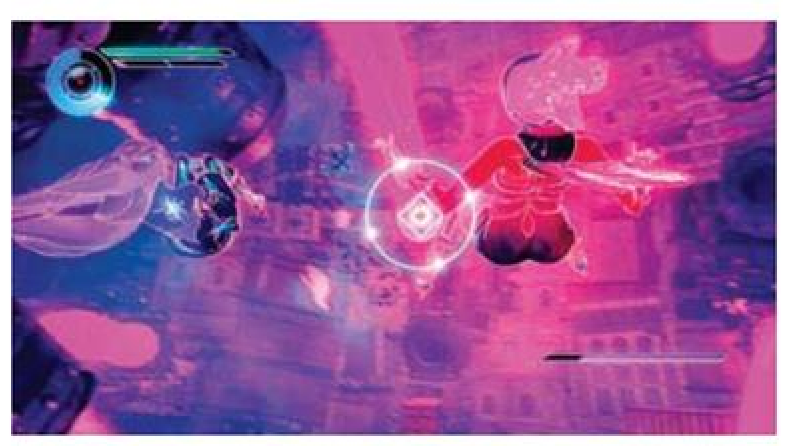
■ Las viñetas de estilo cómic vuelven a ser el recurso narrativo empleado para contarnos la mayor parte de la historia.



■ Extraer mena es una de nuestras nuevas tareas. Al destruir estos minerales obtenemos gemas con las que mejoras las habilidades.



■ Nuevos personajes se suman a la historia, aunque también regresan algunos viejos conocidos...





Quizás es demasiado continuista, pero las mejoras y añadidos le convierten en un juego mucho más grande y divertido.

la fórmula del primer *Gravity Rush*. Esto se deja notar ya en el primer gran escenario que visitamos, la ciudad de Jirga Para Lao, y cuyo mapa está, ya desde el principio, repleto de habitantes con los que interactuar, retos multijugador y misiones, principales y secundarias, a las que podemos acceder con total libertad, y cuya cantidad y variedad es enorme. Es cierto que algunos retos, como el de buscar objetos o personajes, se repiten en exceso, y que la mayoría de mecánicas de la primera parte, como los momentos de infiltración o los combates contra jefes finales, vuelven a estar presentes, pero ahora también encontramos situaciones totalmente nuevas que preferimos no desvelaros, ya que están íntimamente ligadas con la historia principal, mucho más elaborada y repleta de sorpresas, y que da lo mejor de sí misma si disfrutamos del primer juego... ¡Y no os damos más pistas!

Esta apuesta por el "más y mejor" se mantiene a pies juntillas en el plano técnico, muy superior al del original, y que deslumbra por la gran fluidez general, el tamaño, diversidad y variedad de los escenarios, y, en especial, por el genial diseño artístico que rezuman todos sus y cada uno de sus rincones y personajes. Un considerable número de novedades "menores", pero muy acertadas, como un ampliado sistema de mejoras de habilidades, un divertido modo fotografía o una ingente cantidad de elementos coleccionables y de tareas alternativas, completan un regreso que, si bien peca de continuista, ha conseguido que volvamos a enamorarnos de esta "transmutadora de gravedad".



■ Los Nevis y los humanos, que ahora son mucho más numerosos, nos complican la vida en combate, en especial los jefes finales.

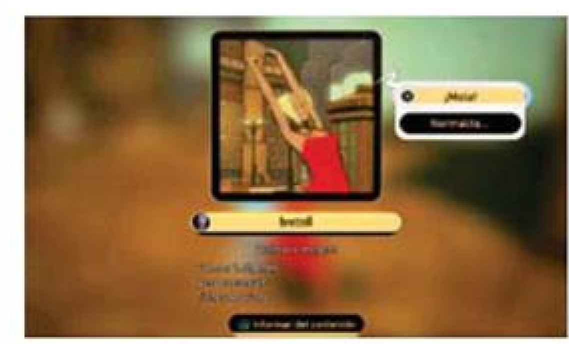


■ Mejorar las habilidades de Kat es posible gracias a un sencillo sistema de progresión y al uso de talismanes con distintos efectos.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

KAT SALTA AL MUNDO ONLINE

Una de las grandes novedades de esta secuela son las opciones multijugador a través de internet, que amplían considerablemente la experiencia, exprimiendo al máximo el factor social y competitivo en el universo de *Gravity Rush*. Vamos a repasar las más destacables y divertidas:



COMPARTIR FOTOS para que nos las puntúen o para dar pistas a otros jugadores es una tarea muy divertida.



CARRERAS y batallas cronometradas son algunas de las pruebas competitivas que encontramos a lo largo del mapeado.



UN RANKING nos informa de nuestra puntuación y de la posición que obtenemos en las pruebas a nivel global.

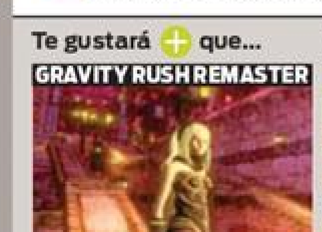
VALORACION

» LO MEJOR

Artísticamente es espectacular. Hay una gran cantidad de misiones y tareas secundarias.

» LO PEOR

Algunas mecánicas se repiten en exceso y su estilo es demasiado similar al primer juego.

Te gustará + que...	Te gustará − que...
GRAVITY RUSH REMASTER	WATCH DOGS 2
	

90	**» GRÁFICOS** El diseño artístico es brutal, aunque existe un ligero "popping".
88	**» SONIDO** No hay apenas voces y las melodías, de estilo jazz y orquestadas, molan.
91	**» DIVERSIÓN** Destaca su variedad, aunque algunas mecánicas se repiten en exceso
93	**» DURACIÓN** La historia ronda las 20 horas, que se duplican si queremos el 100%
NOTA 91	No innova demasiado, pero potencia y expande su fórmula de manera muy acertada. ¡Todo un regalo para los fans de Kat!





Género: **JUEGO DE ROL**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **27 DE ENERO**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Colecc.: **104,95 €**


JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**


www.talesofgame.com/es/game/tales-of-berseria/



Tales of Berseria es el decimosexto juego *Tales of* y su protagonismo recae íntegramente en una mujer.

UNA **VENGANZA** BIEN MERECIDA

Tales of Berseria

La saga *Tales of* regresa a PS4 con un nuevo juego que cronológicamente precede a *Tales of Zestiria* y nos presenta a una nueva heroína, Velvet.

En este nuevo *Tales of,* la decimosexta entrega de la saga, la trama nos presenta a Velvet, una pirata que, tras tres años en una cárcel de máxima seguridad, escapa para poder vengarse de Artorius, el exorcista que ha logrado mantener a raya la plaga daemonita que transforma a las personas en monstruos.

Para lograr completar su misión con éxito no dudará en utilizar todo lo que esté a su alcance, incluidos a los compañeros que irá conociendo y con los que formaremos equipo para explorar un gran mundo abierto, enfrentándonos (en combates en tiempo real) a todo tipo de criaturas. Oscura y llena de matices, la historia se puede disfrutar sin haber jugado a *Zestiria*, aunque es verdad que nos perderíamos algunos detalles que sólo se pueden conocer si antes se ha viajado con el Pastor Sorey. En lo que respecta al desarrollo del juego, *Tales of Berseria* nos mete de lleno en rápidos y fluidos combates en tiempo real gracias a un sistema mejorado llamado Liberation Linear Motion Battle System. Con él podemos personalizar los combos con los que vamos a atacar a los insistentes enemigos. Cada botón del mando puede albergar hasta cuatro ataques que se pueden enlazar de manera simple. Eso sí, mientras luchamos toca estar pendiente de la Barra de Alma, que equivale a la fuerza de la que dispone el personaje. Si llega a cero tenemos que separarnos del contrario, defender y recargar para volver a pelear. Por otro lado, se ha añadido un elemento que en *Zestiria* quedó olvidado. Hablamos del intercambio de los personajes del grupo en cualquier momento del combate,


Velvet, la protagonista, es una pirata en busca de venganza.

UN GRAN **VIAJE** CON MUCHOS MATICES


1 **¡A NAVEGAR!** Para movernos por las islas de Midgand tenemos que viajar en el espectacular barco de Eizen, nuestro compañero.


2 **EXPEDICIONES.** A través del menú podemos mandar a varios subordinados a otras islas a que nos traigan comida e ítems especiales.


3 **SECRETOS.** A medida que avanza la aventura y las expediciones se desbloquean islas secretas que suponen todo un reto explorarlas.


■ Las mazmorras son laberínticas y en ellas nos aguardan puzles que logran darnos más de un quebradero de cabeza.


■ Aunque esté relacionado con *Tales of Zestiria*, su historia es anterior, *Berseria* se puede jugar como un juego aparte.



■ El nuevo sistema de combate permite realizar extensos combos e intercambiar en control de personajes en plena pelea.





La venganza de Velvet es el hilo de una historia que conecta directamente con el mundo de *Tales of Zestiria*.

incluido el que estemos manejando. Esto ayuda a crear combos mucho más largos en los que hasta tres héroes diferentes pueden entrar en acción de una manera realmente natural y que aporta dinamismo a los combates a pesar de que en un primer momento resultan algo confusos y caóticos. Relacionado con los combates tenemos poderosas armas que podemos comprar o encontrar repartidas por el mapa y que podemos mejorar en cualquier tienda que visitemos. Incluso es posible desmontarlas para conseguir nuevas piezas que podrían ayudarnos a mejorar cualquier otro ítem. Así podemos tener un equipo fuerte y equilibrado. Gráficamente, *Tales of Berseria* sigue el mismo camino que *Zestiria*. Esto se traduce en un apartado técnico con un marcado estilo manganime donde lo que más destaca son los diseños de los personajes, cuidados hasta el más mínimo detalle.

En cuanto a los entornos, algunos son sacados de *Zestiria*, pero se les ha dado un lavado de cara para que parezcan nuevos. También encontramos lugares nuevos repletos de detalles y que transmiten vida. No obstante hay dientes de sierra en primeros planos y popping en entornos amplios. La banda sonora de Motoi Sakuraba logra meternos en situación en todo momento ofreciendo melodías oscuras y melancólicas, como la personalidad de Velvet y se han recuperado temas de la banda sonora de *Tales of Zestiria*. Esto se suma a un más que correcto doblaje al inglés y a la versión original en japonés (los textos están en castellano, para que nos enteremos de todo). ○


■ Los Gátoz nos dan complementos para que nuestros personajes vayan a la última moda. También hay tiendas para comprar equipo.


■ El estudio de animación Ufotable firma las espectaculares secuencias de anime que narran los momentos clave de la trama.

» MÁS QUE LUCHAR Y EXPLORAR

Aparte de la historia principal, *Tales of Berseria* ofrece varios extras que alargan notablemente las horas de vida al juego y que aportan variedad y nos proponen nuevos retos. Mazmorras secretas, batidas de caza, minijuegos y cocina son algunos de ellos. Sin duda, os entretendrán mucho tiempo.


COCINA. Según el personaje que cocine el plato el grupo obtendrá un estado distinto (inmunidad al fuego, más ataque...).


MINIJUEGOS. Romper globos, hacer de camarero, cartas... Conseguimos Monedas Tales que cambiamos por complementos.


CAZA. Para ganar un dinero extra podemos aceptar batidas de caza que nos enfrentarán a enemigos muy poderosos.



» LO MEJOR
Historia oscura y bien llevada. Gráficos de estilo manganime.

» LO PEOR
Popping en los escenarios más grandes, dientes de sierra y reciclaje de entornos.

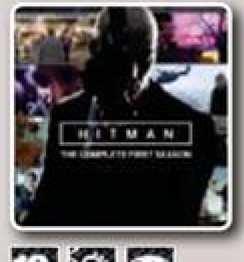
Te gustará + que... SAO: HOLLOW REALIZATION
Te gustará − que... TALES OF ZESTIRIA



87	**» GRÁFICOS** Buen diseño de personajes. Dientes de sierra y algo de popping.
86	**» SONIDO** Pegadiza BSO con melodías que casan con el tono oscuro de la trama.
87	**» DIVERSIÓN** El nuevo sistema de combate ofrece muchas posibilidades.
90	**» DURACIÓN** 25-30 horas para la historia principal, mucho más para verlo todo.
NOTA 87	Un extenso J-RPG que ofrece muchas posibilidades y una apasionante trama acompañada de un buen apartado técnico.



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **IO INTERACTIVE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **31 DE ENERO**
Precio: **59,99 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**


https://hitman.com/es



Hitman: La Primera Temporada Completa es, ahora sí, una verdadera experiencia completa.

LA EXPERIENCIA QUE EL **AGENTE 47** MERECÍA

Hitman Primera Temporada Completa

Aunque nuestro asesino favorito empezó su andadura en PS4 con poco contenido, la experiencia a día de hoy sí resulta completa y satisfactoria.

Cuando analizamos *Hitman: Paquete de Introducción* a principios del año pasado ya sabíamos que, en lo jugable, la nueva apuesta de IO Interactive contaba con un buen número de virtudes. El problema estaba, sencillamente, en que el contenido que ofrecía era muy escaso. La decisión de seguir un modelo de negocio episódico ha podido lastrar una aventura que podría estar entre lo mejorcito del año si hubiera tenido un lanzamiento "normal" como el que ahora nos ocupa.

Esta primera temporada completa, que también llega en formato físico, abarca las misiones de prólogo y de París que incluía el Paquete de Introducción junto a todo el contenido que ha ido apareciendo en el último año. Así, también podemos disfrutar de los escenarios de Sapienza, Marrakech, Tailandia, Colorado y Japón. La oferta de contenido, de esta manera, está a la altura (o incluso supera) a muchas otras propuestas de acción. La aventura, además, resulta tremendamente rejugable. Por un lado tenemos las misiones de historia pero es que, además, tenemos contratos de intensificación, objetivos escurridizos, los Seis de Sarajevo y las creaciones de la comunidad. Los contratos de intensificación no son más que versiones más difíciles de las misiones principales, en las que nos pueden exigir que eliminemos a nuestro objetivo cumpliendo ciertos requisitos, como usar un determinado disfraz o una muerte accidental, por poner unos ejemplos. Los objetivos escurridizos han ido apareciendo a lo largo de todo el año (y se prevé que continúen haciéndolo en el futuro) que sólo están disponibles durante un

El agente 47 es un asesino profesional que debe eliminar a distintos objetivos para evitar que los corruptos se impongan.

PLANEANDO EL **ASESINATO** PERFECTO



1 **OPORTUNIDADES.** Podemos seguir el rastro de las oportunidades para encontrar formas muy creativas de acabar con nuestros objetivos.



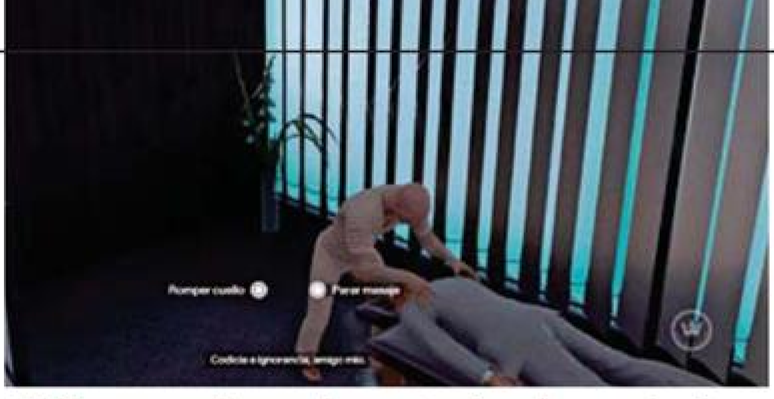
2 **INSTINTO ASESINO.** Al activarlo se muestran los objetivos de cada nivel en rojo, para que podamos seguirles la pista con tranquilidad.



3 **VESTIDO PARA MATAR.** Obtener distintos disfraces es la forma perfecta de infiltrarnos en las zonas más vigiladas de cada nivel del juego.



Algunos disfraces pueden llamar la atención más de lo que nos gustaría, pero resultan tan hilarantes que puede merecer la pena.



Infiltrarnos en el lugar y el momento adecuados nos ofrece la oportunidad perfecta para eliminar objetivos y pasar inadvertidos.

AMPLIANDO LA HISTORIA ORIGINAL

Aunque este nuevo *Hitman* es una experiencia diseñada para un único jugador y no tiene modos online competitivos ni cooperativos, sí que hay un buen número de opciones que sólo están disponibles si estamos conectados online, como misiones especiales, ránkings, etc...



ESCENARIOS DE TEMPORADA. Con el paso de los meses han aparecido versiones de los escenarios, como este navideño.



CONTRATOS. Podemos crear nuestros contratos, compartirlos o jugar a los de la comunidad alargando la vida del juego.



OBJETIVOS ESCURRIDIZOS. Sólo están disponibles durante un tiempo y sólo tenemos un intento para eliminarlos.



Eliminar a un objetivo no siempre es una cuestión de fuerza. Colocarnos en el lugar del prisionero puede ser la clave.





Varios meses después de su estreno, *Hitman* ha recibido los contenidos con los que debería haberse lanzado.

tiempo determinado. Además, sólo tenemos una oportunidad para eliminarlos y no aparecen resaltados en rojo con nuestra habilidad de instinto asesino. Los Seis de Sarajevo no son más que objetivos adicionales en cada escenario y los contratos de la comunidad (que también podemos crear nosotros) alargan la duración de este *Hitman* hasta casi el infinito, si la fórmula de juego no te cansa.

Pero lo que de verdad lo hace tan rejugable es que cada escenario de juego es como una especie de pequeño mundo abierto en el que podemos explorar a nuestro aire. El nivel de detalle y la cantidad de opciones jugables que ofrece cada palmo de los escenarios hacen que siempre descubramos algo nuevo y que cada partida sea distinta, aunque haya rutinas que se repitan más de la cuenta. Descubrir nuevas formas de acabar con un objetivo y disfrutar de la verdadera libertad de acción que ofrece son la salsa de esta entrega. Por supuesto, también tiene puntos flacos, como algún escenario que resulta más aburrido y simplón que el resto, como el de Colorado, o unos tiempos de carga que pueden hacer que la experiencia de juego se vuelva demasiado tediosa si nos eliminan demasiado a menudo. El ritmo de juego, además, puede resultar demasiado lento para algunos, ya que completar los objetivos requiere de paciencia, observación y debemos escoger muy bien nuestro siguiente paso. El resultado, sin embargo, compensa con creces cualquier defecto y jugar siempre se convierte en una experiencia refrescante y original dentro del panorama actual de la industria.



El Agente 47 es un hombre de recursos que lo mismo te dispara desde 200 metros como se hace pasar por batería de un grupo rock.



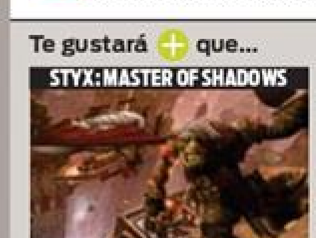
Si el sigilo falla siempre podemos tratar de escapar haciendo uso de la fuerza, aunque el enfrentamiento directo suele acabar mal.

VALORACION

LO MEJOR
La libertad de acción. Lo rejugable que es. Crear contratos. El detalle de los escenarios.

LO PEOR
Algunos bugs y los tiempos de carga. Que no ofreciese este contenido desde el inicio.

Te gustará + que... STYX: MASTER OF SHADOWS



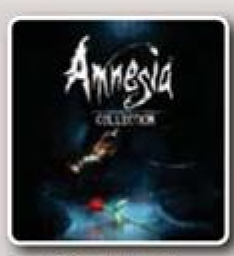
Te gustará – que... MGSV: PHANTOM PAIN



85	**GRÁFICOS** El detalle de los escenarios es bestial pero las animaciones son algo flojas.
80	**SONIDO** Banda sonora normalita y efectos sonoros escasos. Voces en inglés.
92	**DIVERSIÓN** La libertad de acción hace que cada partida sea una nueva experiencia.
90	**DURACIÓN** Completar la historia nos lleva 20 horas, pero es que hay mucho más.
NOTA 88	Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y es tremendamente adictivo pese a su ritmo pausado y sesudo.

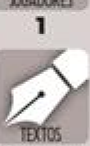









Género: **AVENTURA DE TERROR**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **28,49 €**


JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**




www.es.playstation.com



Los Hombres Cerdo son tan solo una muestra del espanto que nos espera en este recopilatorio.

VIAJE A LOS ABISMOS DE LA **LOCURA**

Amnesia Collection

La saga que vio nacer el terror moderno llega por fin a Playstation 4, con una colección en la que las sensaciones priman sobre las acciones.

¿Qué ocurre si a un juego de terror le privamos de cualquier objeto para defendernos? Esa indefensión deriva en pavor, y la tensión se apodera de nosotros durante toda la aventura. Este es el esquema de muchos juegos actuales, pero tuvo su origen en la saga *Amnesia*.

***The Dark Descent* es la primera entrega de *Amnesia*,** obra de los suecos Frictional Games. El título hace referencia a que el protagonista, Daniel, está privado de casi todos sus recuerdos. Nuestro héroe ha de recorrer las profundidades del Castillo de Brennenburg, habitado por seres de pesadilla y una oscuridad capaz de enloquecer. Sus únicas "armas" son su ingenio, un candil y las yescas que encuentra para encender las velas de las estancias. A la vez que resolvemos puzles y avanzamos por el castillo, poco a poco se nos desvela la historia. No queremos "destriparos" nada, pero baste decir que Daniel sería mucho más feliz si siguiera en la ignorancia. Además, vuestras acciones durante el juego determinan cuál de los tres finales veréis.

A *The Dark Descent* le sigue el DLC *Justine*, una historia de apenas una hora de duración, pero tan intensa y terrorífica como su predecesor. En esta ocasión somos una joven aristócrata, sometida a un experimento psicológico de lo más cruel: ha de usar su ingenio para escapar con vida de unas mazmorras. En su mano está salvar a tres supervivientes resolviendo varios puzles. El desenlace cambia en función de los rompecabezas que hayamos resuelto, lo cual aporta algo más de duración a esta pequeña expansión.



Daniel tiene que escapar de los horrores que habitan este castillo, antes de que su cordura se haga añicos.

TRES FORMAS DE ENTENDER **EL HORROR**

Cada juego de esta colección tiene su identidad propia. Así, *The Dark Descent* pone énfasis en la tensión al escapar de los monstruos; *Justine* gira en torno a la resolución de puzles, y *A Machine For Pigs* se centra en la narrativa.

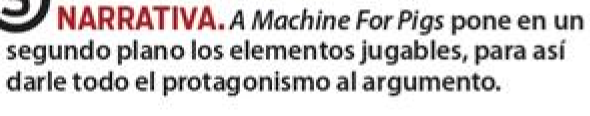


1 **SIGILO.** En *The Dark Descent* hay que evitar que los monstruos nos vean, ya que el único modo de sobrevivir es escapar y rezar por despistarlos.



2 **INGENIO.** El eje de *Justine* es la resolución de puzles. Son opcionales, pero si los solucionamos tendremos acceso a distintos finales.





3 **NARRATIVA.** *A Machine For Pigs* pone en un segundo plano los elementos jugables, para así darle todo el protagonismo al argumento.



El candil es nuestro mejor aliado entre los muros de Brennenburg, siempre que tengamos presente que el aceite es un bien escaso.



Los puzles de *Justine* son opcionales, pero de su resolución depende la supervivencia de los prisioneros que encontremos.



Cuando vemos un monstruo la pantalla y el sonido se distorsionan, indicando que estamos perdiendo la razón.





Si se juega de noche y con auriculares, *The Amnesia Collection* es una experiencia sólo apta para valientes.

***A Machine For Pigs* es la joya de esta colección.** La secuela de *The Dark Descent* fue puesta en manos de The Chinese Room, que decidieron colocar la narrativa por delante de los elementos jugables: ya no se agota el aceite de la lámpara y los puzles son bastante menos abundantes y complejos. La historia nos mete en la piel de Oswald Mandus, un industrial en busca de sus hijos desaparecidos. ¡Y hasta ahí podemos leer! Se trata de un argumento angustioso y muy elaborado, pero que hace que sea nuestra imaginación la que llene los "huecos". Dicho de otro modo: se juega con nuestra mente, tanto como nosotros con el propio juego. Esta manipulación, presente en los tres juegos, también se extiende a nuestros sentidos: la oscuridad que define la saga hace que en más de una ocasión nuestros ojos nos jueguen malas pasadas, pero sobre es todo el apartado sonoro lo que "dirige" y maneja nuestro miedo. Sonidos "desasosegantes", voces que nos susurran al oído (¡imprescindible jugar con auriculares!), una música que eriza el vello y, sobre todo, un excepcional manejo del "sonido espacial", para desconcertarnos y hacernos sentir más indefensos.
Los gráficos evidencian que no estamos ante juegos recientes (*The Dark Descent* tiene más de seis años), y en ocasiones hay "bajones" de frames. Aún así, los tres juegos de *The Amnesia Collection*, brindan una experiencia única que gira en torno al miedo más genuino: el miedo a lo desconocido, aquel que nuestros sentidos no logran explicar. Si tenéis "arrestos" para jugarlo, el terror en estado puro os espera en este recopilatorio.



Las escenas perturbadoras son habituales en los tres juegos. No es un juego apto para personas con demasiada sensibilidad.



Existen pistas y notas que nos desvelan claves del argumento, pero nuestra imaginación se encarga de llenar cualquier "hueco".

LOS MECANISMOS DEL TERROR PURO

En *The Amnesia Collection* abundan los sustos, pero lo que de verdad acelera el corazón es el miedo que sentimos en todo momento, unido a una sensación de completa indefensión ante lo sobrenatural. Se consigue manipular la mente del jugador, haciendo que dude de sus sentidos.



LOCURA. Permanecer en la oscuridad o ver monstruos hace que perdamos la razón, afectando a cómo percibimos el juego.



MONSTRUOS. Huir o esconderse es el único modo de seguir con vida si nos descubre alguno de estos seres.



SONIDO. La música es "acongojante" y los efectos sonoros juegan con nuestra percepción. La tensión es constante.

VALORACION

LO MEJOR
El apartado sonoro es espectacular. Sensación de terror constante. Grandes guiones.

LO PEOR
Los tiempos de carga. Gráficos anticuados y algunos "tirones" en el framerate.

Te gustará + que... OUTLAST



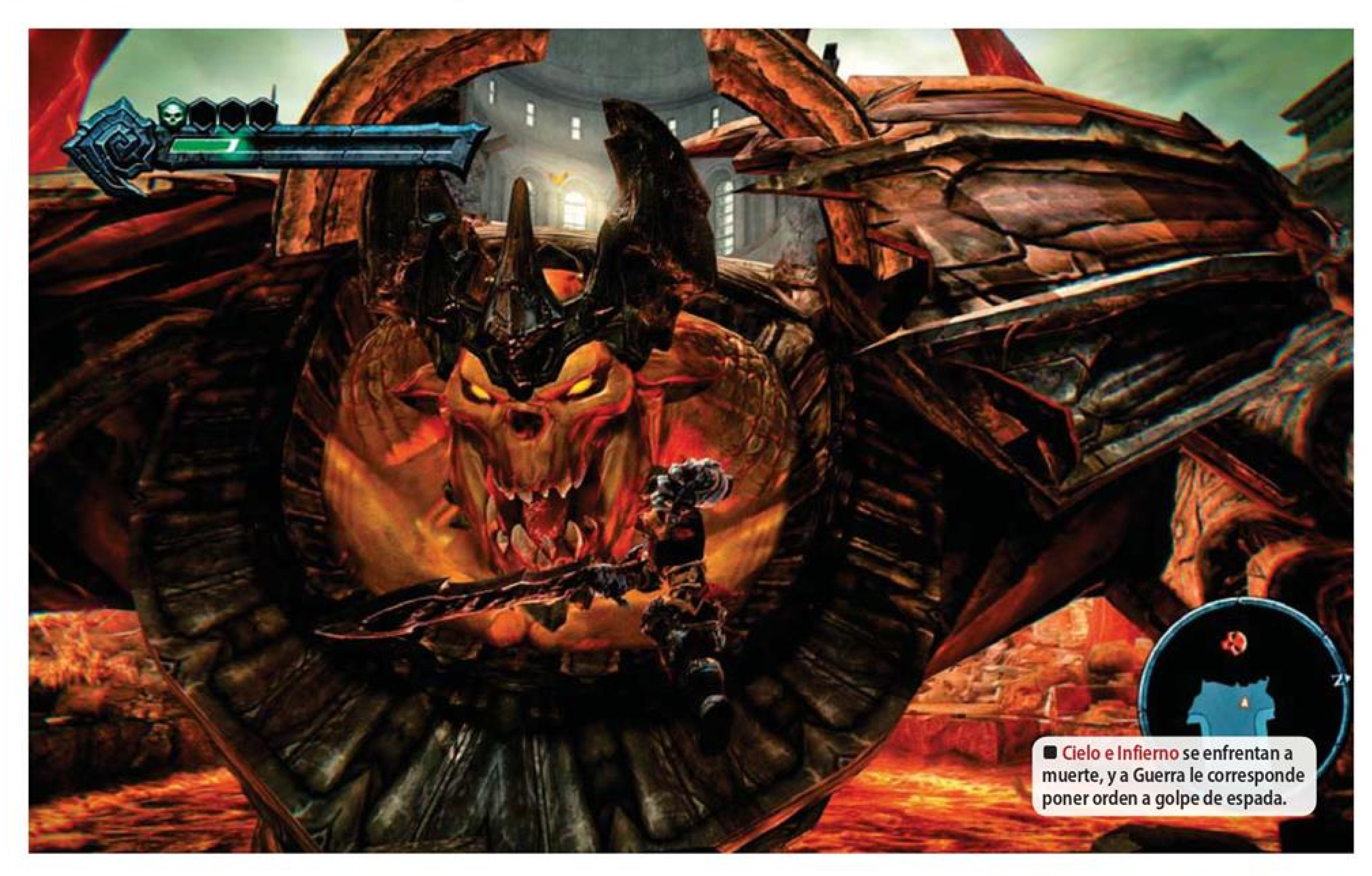
Te gustará − que... RESIDENT EVIL 7



74	**GRÁFICOS** Se han quedado un poco obsoletos y la conversión podría lucir mejor.
90	**SONIDO** Las voces en inglés son el único "pero" de un sonido fabuloso.
89	**DIVERSIÓN** Los tres juegos son muy inmersivos. Vais a pasar miedo de lo lindo.
75	**DURACIÓN** Completar la colección lleva unas 15 horas y hay finales múltiples.
NOTA 83	*The Amnesia Collection* reúne, a buen precio, tres grandes títulos de terror que atrapan en una experiencia sensorial.







Cielo e Infierno se enfrentan a muerte, y a Guerra le corresponde poner orden a golpe de espada.

LA BATALLA MÁS **ESPECTACULAR** ENTRE CIELO E INFIERNO

Darksiders Warmastered Ed.

La primera entrega de la saga *Darksiders* llega por fin a PS4 y lo hace con una versión remasterizada que hace justicia al juego original.

La saga *Darksiders* se estrenó en PS4 en 2015; pero lo hizo directamente con su secuela, *Darksiders II*, en una conversión bastante mejorable. Este año THQ Nordic ha querido enmendar su error: no sólo trae a la consola la primera entrega de la serie, sino que lo hace con un remasterizado ejemplar, con 60 frames, por segundo estables en todo momento (*Darksiders II* no superaba los 30), 1080 p nativos y soporte 4K para PS4 Pro. *Darksiders Warmastered Edition* es una versión hipervitaminada del juego original de PS3: se ha duplicado la resolución de las texturas, además de mejorar las sombras, añadir efectos de postprocesado y renderizar todo de nuevo, incluyendo las geniales cinemáticas. El resultado es que, pese a tener más de seis años, el título luce como nunca. En honor a la verdad, que el juego sea tan "bonito" no es solo gracias a ese despliegue técnico, sino en buena parte por los espectaculares diseños del artista Joe Madureira, que por fin podemos apreciar con todo detalle gracias a este remasterizado.

Lo que no ha cambiado es la endiablada diversión de *Darksiders*, ni su guión magistral. Guerra, uno de los Jinetes del Apocalipsis, es víctima de una trampa que provoca la guerra entre el Cielo y el Infierno. Este guerrero ha de recorrer una Tierra desolada en busca de quienes le traicionaron. Le esperan combates cruentos, puzles de gran ingenio y jefes finales desafiantes, en un desarrollo que recuerda a las partes más brillantes de *God of War*, *Lords of Shadow* o *DMC*. El resultado es un gran juego por el que no parecen pasar los años y que ahora podemos disfrutar en su mejor versión.



Los enemigos son muy variados y no dan tregua a Guerra, pero por suerte cuenta con un amplio arsenal.



Las mejoras visuales permiten que podamos apreciar, en todo su esplendor, los fabulosos escenarios.

» LA AVENTURA DE UN JINETE LLAMADO **GUERRA**



1 **PODERES.** A lo largo del juego Guerra adquiere infinidad de armas y habilidades. Como estas alas, que le permiten acceder a nuevas zonas.



2 **PUZLES.** Nuestro ingenio es la mejor arma para resolver los múltiples rompecabezas con los que esta aventura nos desafía.



3 **JEFAZOS.** Con estos enemigos no basta liarse a mandoblazos: hace falta explotar su punto débil, buscando la estrategia más adecuada.



VALORACION

» LO MEJOR
Un remasterizado modélico, con 60 fps estables y un fantástico apartado visual.

» LO PEOR
No trae DLC, sorpresas ni ningún tipo de novedad en el aspecto jugable.

84	**» GRÁFICOS** Las mejoras visuales les sientan de miedo a personajes y escenarios.
89	**» SONIDO** Banda sonora épica y trepidante, unida a un doblaje de gran nivel.
87	**» DIVERSIÓN** Ofrece un equilibrio perfecto entre acción, puzles y exploración.
80	**» DURACIÓN** Cerca de 20 horas de aventuras, exploración e intensos combates.
NOTA 83	Una remasterización "como está mandado" para un juego por cuya diversión e intensidad no pasan los años.





■ *Mother Russia Bleeds* es un sangriento "yo contra el barrio" de estética pixelada y con cooperativo para hasta 4 jugadores (sólo local en la misma PS4).

A **GOLPES** EN UNA RUSIA ALTERNATIVA Y "OCHENTERA"

Mother Russia Bleeds

En PS Store caben todo tipo de propuestas... incluyendo un beat'em up ultraviolento y pixelado que gustará a los fanáticos del género.

Con unos meses de retraso con respecto a su salida en PC por fin golpea en PS4 *Mother Russia Bleeds*, un beat'em up tan violento como pixelado que hará las delicias de los amantes de los llamados "yo contra el barrio".

Ambientado en una Rusia alternativa y "ochentera", cuatro personajes de distinta calaña se embarcan en una cruzada suicida contra un cártel que maneja una peculiar droga llamada Nekro. Dicha cruzada nos llevará por los escenarios más sórdidos (y típicos en este tipo de juegos) en los que no dejarán de aparecer todo tipo de macarras a los que daremos su merecido gracias a un buen sistema de combate (que incluye puñetazos, patadas, agarres, remates en el suelo, golpes "cargados"...) y a las armas que pillemos por ahí, que van desde el clásico bate de béisbol hasta distintas armas de fuego. A todo ello debemos sumar los distintos efectos de la droga Nekro, desde curarnos hasta potenciar nuestros ataques y habilidades por tiempo limitado. Sin embargo, y a pesar de las posibilidades que ofrecen las peleas, los 8 capítulos terminan haciéndose repetitivos (el mal endémico de este género), aunque si lo juegas con otros tres amigos (sólo local en la misma consola) la cosa mejora. Y si te quedas con ganas de "repartir" más, puedes tratar de sobrevivir a las oleadas de enemigos en el modo Supervivencia. En cuanto al apartado gráfico, su estética pixelada hará las delicias de los más talluditos, que son los que en su día disfrutaron de los grandes referentes de este género (*Renegade, Double Dragon, Streets of Rage, Final Fight*...), y a los que, a la postre, trata de seducir *Mother Russia Bleeds*.



■ Hay 4 personajes para elegir, con características muy distintas entre sí: más fuertes, más rápidos...

■ El modo principal tiene 8 capítulos. Si nos sabe a poco podremos resistir las oleadas del modo Supervivencia.

» ASÍ **SOBREVIVIMOS** EN ESTA ODA A LA VIOLENCIA PIXELADA



① **COMBATE.** El abanico de golpes a nuestro alcance incluye puñetazos, paradas, golpes "cargados" y en carrera, remates, agarres...



② **ARMAS.** Podemos usar como arma todo lo que pillemos: botellas, martillos, bates de béisbol, pistolas, escopetas... ¡hasta un acordeón!



③ **NEKRO.** Tendremos que usar esta peculiar sustancia tanto para curarnos como para potenciar ataques. Habrá que dosificarla "con cabeza".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mucho "fan service" para incondicionales del género, empezando por su pixelada estética.

» LO PEOR
Al final termina resultando repetitivo, como suele ocurrir en la mayoría de beat' em ups.

73	**» GRÁFICOS** Sórdidos escenarios en los que el pixel no está reñido con la sangre.
84	**» SONIDO** Las melodías de Fixions le van como puño americano a nudillo.
75	**» DIVERSIÓN** Sus mecánicas son simples, pero funcionan. Y más en cooperativo.
69	**» DURACIÓN** Unas 5 horas (según la dificultad), además del modo Supervivencia.
NOTA 74	Pese a que se hace repetitivo, los fans del beat'em up más puro se divertirán con este pixelado y sangriento "espectáculo".



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS





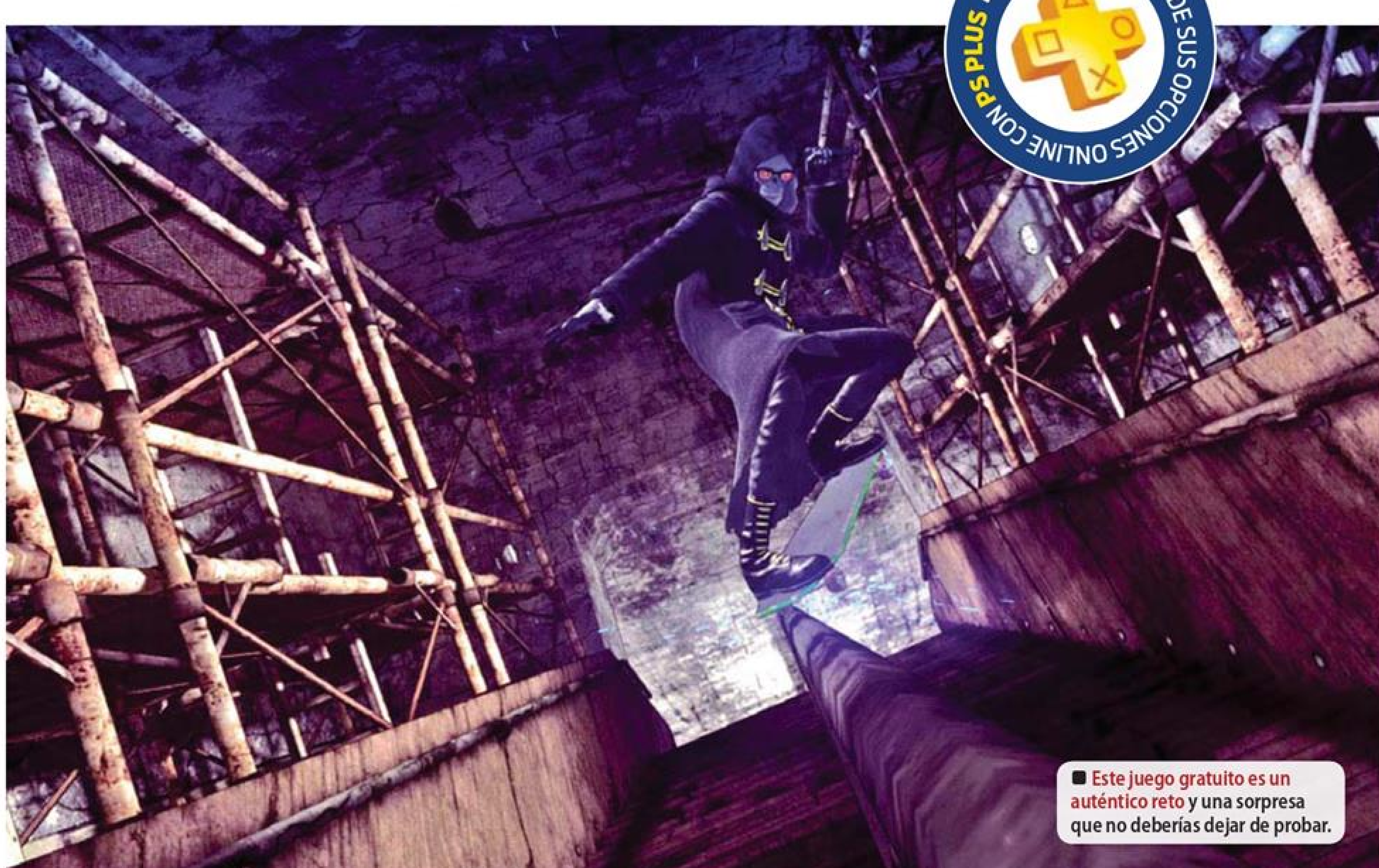
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **GRASSHOPPER**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **GRATIS**
Micropagos: Desde **7,49 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**





www.letitdiethegame.com



Este juego gratuito es un auténtico reto y una sorpresa que no deberías dejar de probar.

EXCENTRICIDADES **FREE TO PLAY**

Let it Die

El bueno de Suda 51 nos vuelve a ofrecer su característico punto de vista con un juego gratuito que aguarda muchas horas en su interior.

Los juegos de Suda 51 suelen ser de lo más peculiares. *Let it Die* no iba a ser menos. Pero a su favor juega que se trata de una aventura free-to-play. Vaya, que no tenemos que pagar un duro por jugarla. Y además de eso, alcanzar lo alto de la Torre de Barb puede convertirse en un reto inesperadamente divertido para aquellos que miraban a esta propuesta con recelo.

Algo que sí hace esta divertida excentricidad es tomar referencia, a su manera, a un grande de la industria como es la saga *Dark Souls*. Lo emula por medio de un sistema de combate de lo más particular en el que la paciencia es nuestra principal aliada al tener que ejecutar los movimientos a través acciones toscas en su ejecución aunque acabemos acostumbrándonos. La premisa principal de *Let it Die* es la de abrirnos camino entre plantas lúgubres y repletas de enemigos con ganas de mandarnos al otro barrio. Por ello, resulta vital la exploración, registrando cada palmo de escenario o a los rivales caídos para hacernos con su botín y usarlo a nuestro favor. Además, el uso de las armas está muy limitado por su breve duración. Hecho que podremos paliar si nos rascamos el bolsillo con las microtransacciones, con las que podremos adquirir diversas habilidades o beneficios que nos faciliten la tarea, aunque ciertamente, podremos superar todos los escollos a base de paciencia y buen hacer. Quizás no se os pasaría por la cabeza acercaros a este juego de otra manera, pero teniendo en cuenta su gratuidad y su excelente enfoque, puede ser una brillante alternativa para pasar ratos muertos. Nunca mejor dicho.





El peligro acecha en cualquier esquina. Cualquier enemigo puede hacernos morder el polvo.



Visualmente no sorprende, pero cumple y su estrafalario look le sienta de maravilla.

» ASÍ SOBREVIVIMOS A LA TORRE DE BARB



1 **PACIENCIA.** Las primeras horas de juego sirven como tutorial y puede abrumar tanta opción, pero a medida que avanza la cosa va mejorando.



2 **EXPERIENCIA.** Es imprescindible bajar a la planta central para subir de nivel y tener opciones de supervivencia en los pisos elevados.



3 **PERICIA.** El sistema de combate no es perfecto, por lo que hay que saber medir los tiempos para determinar cuando atacar o defender.

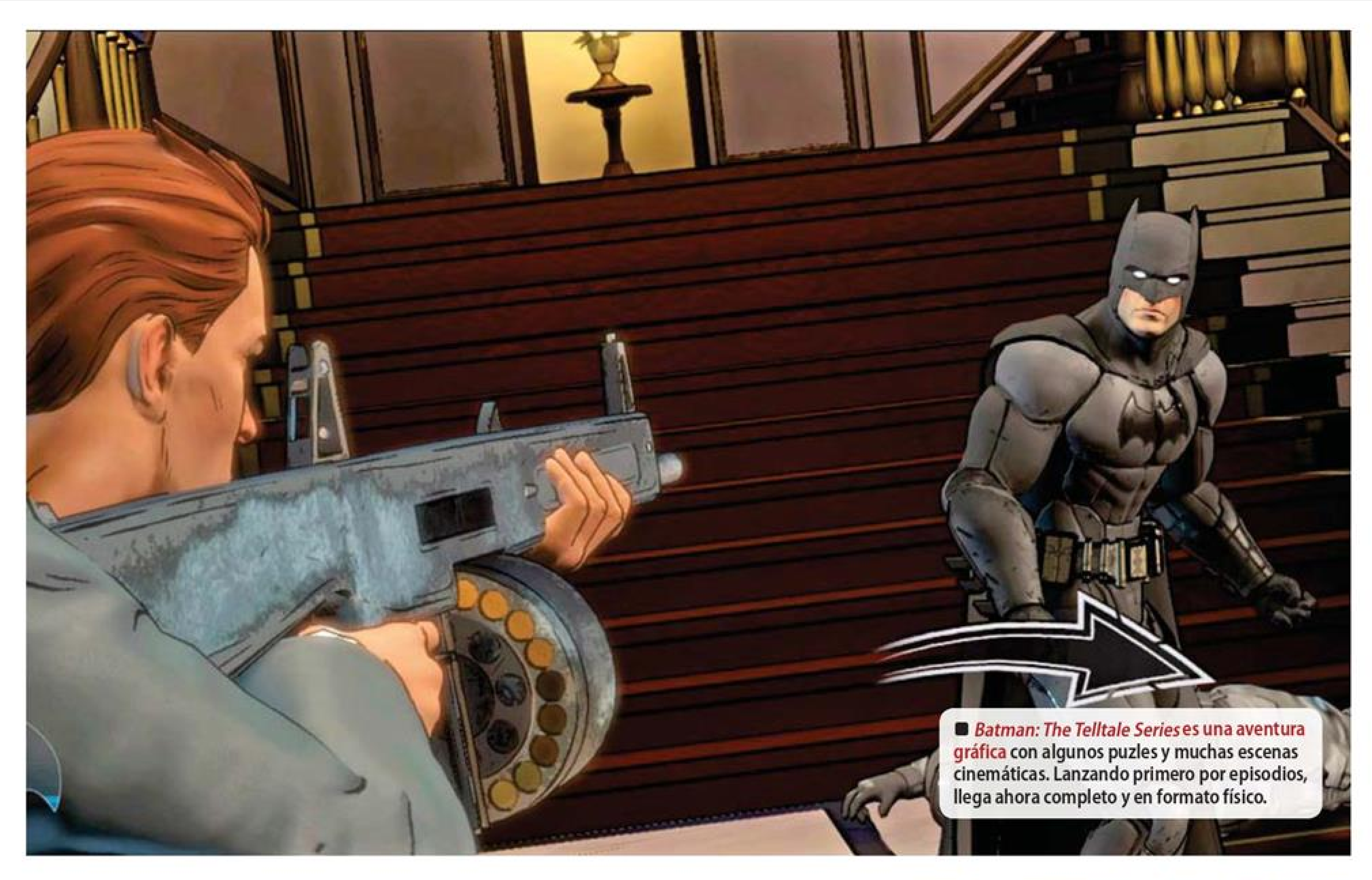
VALORACION

» LO MEJOR
Todo el mundo puede jugarlo gratis. La atmósfera opresiva/divertida que luce.

» LO PEOR
Abusa de incitar a las microtransacciones. Sistema de combate mejorable.

70	**» GRÁFICOS** No sorprenden, pero encajan con el peculiar estilo de Suda 51.
85	**» SONIDO** Su banda sonora es bestial y está repleta de temazos épicos.
80	**» DIVERSIÓN** Una vez dominado el sistema de combate, todo va sobre ruedas.
85	**» DURACIÓN** Llegar al final cuesta mucho, por lo que nos atrapará durante horas.
NOTA 80	Una propuesta extravagante y divertida, que juega con el favor de ser gratis de inicio para atraparnos en sus redes.




Batman: The Telltale Series es una aventura gráfica con algunos puzles y muchas escenas cinemáticas. Lanzando primero por episodios, llega ahora completo y en formato físico.

EL **CABALLERO OSCURO** PIERDE SU LUZ

Batman: The Telltale Series

El vengador enmascarado pone lo mejor de su parte pero también nos quita la careta y destapa las carencias de algunas entregas de Telltale Games.

Que Telltale Games nos ha dado algunos momentos memorables en *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us* es algo indudable. La fórmula, sin embargo, parece que se está agotando y, sobre todo, el estudio quizás está tratando abarcar más de lo que puede. Con Batman, a priori, lo tenían todo a su favor: un personaje genial, un universo rico lleno de secundarios y villanos espectaculares, una historia oscura y madura,...

El resultado, sin embargo, es mediocre en casi todos sus apartados. El apartado técnico, decente en PS3, se ha quedado completamente obsoleto. Pero lo peor no es eso, sino que está lleno de pequeños bugs que muestran que no se ha invertido el suficiente tiempo o recursos en el desarrollo del juego. Lo mismo sucede con detalles, tan necesarios en una aventura gráfica de este tipo, como los subtítulos al castellano, llenos de errores, traducciones del español latino e incluso momentos en que directamente nos salen en inglés. Imperdonable. La trama, uno de los puntos fuertes en las creaciones de Telltale, está muy mal desarrollada. Hay personajes y elementos importantes de guión que aparecen en algunos episodios presagiando su futura importancia y luego no tienen el protagonismo esperado y lógico. La toma de decisiones, como viene siendo habitual, no es tan determinante y la inmensa mayoría de cuestiones o giros de guión acaban emergiendo por mucho que tratemos de evitarlo. A su favor, algunas secuencias de acción o de diálogo muy divertidas y bien elaboradas, que son las únicas culpables de mantenernos jugando hasta el final.


Hay decisiones que alteran la trama, pero buena parte del guión permanece inalterable pese a lo que hagamos.


Bruce Wayne o Batman, esa es la cuestión. O al menos en algunos niveles, en los que escogemos identidad.

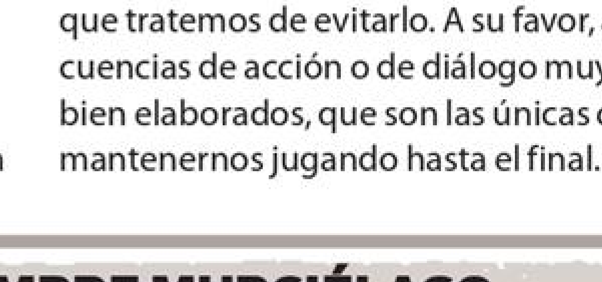
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Algunas secuencias, tanto de diálogos como de acción. El diseño artístico y la música.

» LO PEOR
Muchas decisiones no alteran la trama. Gráficos anticuados. Subtítulos con fallos.

60	**» GRÁFICOS** En PS3 puede que diesen el pego pero a estas alturas chirrían.
72	**» SONIDO** La música tiene grandes momentos. Voces en inglés y efectos regulares.
65	**» DIVERSIÓN** La poca participación del jugador logra aburrir en algunos momentos.
70	**» DURACIÓN** Podemos acabarlo en unas 8 horas y rejugarlo resulta frustrante.
NOTA 67	Tiene momentos interesantes pero la casi nula importancia de nuestras decisiones y los fallos de guión lo estropean.

» LOS QUEHACERES DE UN **HOMBRE MURCIÉLAGO**




① **DIALOGAR.** La mayor parte de la aventura la pasamos charlando. Y ojo, porque tenemos una cuenta atrás para escoger nuestros diálogos.


② **ESCENAS QTE.** Las secuencias de acción se resuelven con escenas en las que debemos pulsar los botones en el momento apropiado.


③ **INVESTIGAR.** Hay momentos en los que debemos poner en práctica las habilidades detectivescas de Batman encontrando pistas en el escenario.





Género:
COMBATE POR TURNOS
Desarrollador:
WILDBIT STUDIOS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	NO
TEXTOS	**VOCES**
CASTELLANO	CASTELLANO
BLU-RAY	**RESOLUCIÓN**
SÍ	1080 P

http://www.wildbitstudios.com/games/drawfighters/



El Torneo de los Tres Volcanes necesita un nuevo campeón y, claro, vosotros sois los aspirantes.

¿NO TE GUSTAN LOS PERSONAJES? ¡DIBUJA LOS TUYOS!

DrawFighters

Un innovador juego de combate por turnos en el que podremos crear a nuestros propios personajes dibujándolos en papel o en una aplicación.

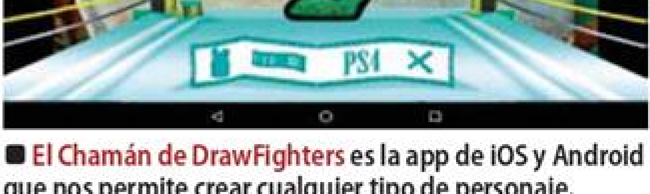


El estudio español Wildbit ha desarrollado dentro de PS Talents un videojuego de combate por turnos ideal para los más pequeños de la casa. Además de mucho color, hace gala de una alucinante tecnología (llamada RTSE) que nos permite crear nuestros propios luchadores con nuestra imaginación como único límite.

Acabamos de llegar a la DRWF y nuestro objetivo es convertirnos en el DrawMaster definitivo. Nada más empezar, el Promotor, un personaje que dirige un gimnasio, nos inscribe en el Torneo de los Tres Volcanes y empieza a darnos lecciones para que nos convirtamos en un gran entrenador. Esto está muy visto, sí, pero lo que esconde el juego ya es más original. Estamos ante un juego de combate por turnos para un jugador (se actualizará con el multijugador online) en el que pelearemos con personajes elementales en el que las relaciones de poder (fuego vence a hielo, pero no a agua, por ejemplo) están muy bien definidas. Las opciones estratégicas y de subida de nivel son bastante profundas, pero lo mejor es una app para iOS y Android que nos permite escanear nuestros dibujos en papel, o crearlos directamente en la pantalla, para ampliar nuestro equipo en la PS4. En esta aplicación podremos crear tanto el modelo como las animaciones y podremos profundizar cuanto queramos. Hablando de animaciones, los gráficos cumplen y las voces están dobladas al castellano (aunque repiten mucho las frases de los combates). *DrawFighters* es, en definitiva, un juego muy interesante para los peques de la casa y una forma original de alimentar su imaginación.



Los poderes elementales funcionan muy bien y son los que tienen las animaciones más espectaculares.



El Chamán de DrawFighters es la app de iOS y Android que nos permite crear cualquier tipo de personaje.

CONVIÉRTETE EN EL DRAWMASTER DEFINITIVO



1 **ESTRATEGIA.** Sistema de juego basado en "piedra, papel, tijera" en el que habrá muchas habilidades y magias a tener en cuenta en combate.



2 **PERSONALIZACIÓN.** A medida que subamos niveles, podremos mejorar los parámetros de nuestros personajes y personalizar el equipo.



3 **COMBATE.** Solo podremos tener tres luchadores por combate, por lo que más nos vale escoger los que mejor compenetren sus habilidades.



VALORACION

» LO MEJOR
La app funciona de maravilla, viene doblado al castellano y la estrategia es profunda.

» LO PEOR
El ritmo de juego es lento y los comentarios son repetitivos. De momento no tiene online.

75	**» GRÁFICOS** En general, cumple, pero la palma se la lleva el poderoso motor RTSE.
70	**» SONIDO** Música simpática, pero repetitiva, y voces dobladas al castellano.
73	**» DIVERSIÓN** Tiene un ritmo muy lento, pero encantará a los pequeños de la casa.
65	**» DURACIÓN** De momento solo tenemos campaña, pero pronto llegará el online.
NOTA 70	Perfecto para los pequeños de la casa que sabrán perdonarle los fallos y sacarle mucho jugo a la creación de personajes.



Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
LUNATIC PIXELS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080P**

http://www.alchemicjousts.com/



Simpáticos entes con poderes elementales se batirán en duelo para derribar la torre de enfrente.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

ESTRATEGIA **ELEMENTAL** PARA TODA LA FAMILIA

Alchemic Jousts

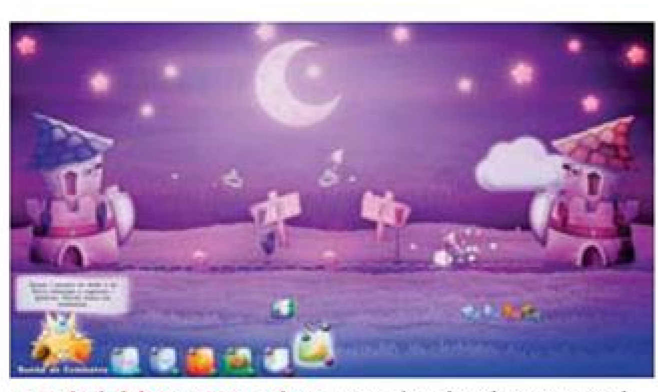
El estudio español Lunatic Pixels lanza este juego de estrategia que, con una mecánica de piedra, papel y tijera, nos hará pasar horas frente al televisor.

La estrategia no es un género común en el terreno consolero, pero Lunatic Pixels, un estudio afincado en Barcelona, quiere cambiar esto con Alchemic Jousts, uno de los videojuegos más complicados (por la dificultad de la IA y la cantidad de opciones) de todo el catálogo de PS4.

Piedra, papel, tijera. En *Alchemic Jousts* hay tres poderes elementales básicos (tierra, agua y fuego) en el que cada uno es más fuerte que el siguiente, pero débil contra el anterior. El objetivo es simple: mandar unidades que caminarán sin detenerse hacia la torre enemiga. ¿Recordáis la mecánica básica? Si mandamos un elemental de fuego, vencerá a la roca, pero no al agua. Tras esto se esconde un sistema de combinación de elementos que nos permitirá acceder a 182 habilidades (entre personajes, bonificaciones y hechizos). No será fácil tenerlas todas, ya que no habrá ninguna guía y el proceso de combinación se basará en el ensayo y error. Además, equivocarnos en una combinación tendrá consecuencias, ya que el "combustible" para la fusión de elementos son los catalizadores (bastante escasos). La campaña, aunque repetitiva, es larga e irá desbloqueando modos de juego y supondrá (incluso en fácil) todo un reto, pero si nos cansamos de ella, podremos jugar contra otro jugador en la misma consola u online, que es lo más divertido. A nivel de diseño, estamos ante un juego de lo más simpático tanto en lo visual como en lo sonoro, aunque la música termina repitiéndose más de la cuenta. Si os gustan los juegos que debéis tomaros con calma, los retos, la estrategia y el multijugador, *Alchemic Jousts* no os defraudará.



En mitad de la partida pueden aparecer efectos que nos ayuden a ganar o nos hagan perder el progreso.



Habrá diferentes modos, como derribar la torre rival, capturar pinceles o dominar diversos territorios.



VALORACION

» LO MEJOR
Estrategia en estado puro con un diseño muy atractivo y un multijugador muy divertido.

» LO PEOR
La campaña resulta repetitiva y la música es bastante machacona.

85	**» GRÁFICOS** El rendimiento es bueno y el diseño es de lo más simpático y original.
65	**» SONIDO** Los efectos son graciosos, pero la música termina siendo repetitiva.
87	**» DIVERSIÓN** Estrategia pura y dura con muchas opciones para afrontar las partidas.
85	**» DURACIÓN** La campaña nos hará sudar y el multijugador es muy reconfortante.
NOTA 81	Al dominar las habilidades nos encontraremos un juego de estrategia muy entretenido, sobre todo en multijugador.

» ENTRE PARTIDA Y PARTIDA, TOCA IR AL **LABORATORIO**



① **COMBINAR.** Tendremos 4 entes elementales de inicio que iremos combinando hasta conseguir 182 combatientes y efectos. ¡Casi nada!



② **CREAR EQUIPO.** Antes de cada combate, tendremos que escoger nuestro equipo (luchadores y efectos pasivos y activos) para la partida.



③ **COMBATIR.** Una vez tenemos formado el equipo habrá que luchar. Es fundamental jugar bien las "cartas", porque la dificultad es endiablada.




Género:
ACCIÓN/ PLATAFORMAS
Desarrollador:
LOCOMALITO
Editor:
ABYLIGHT
Lanzamiento:
ENERO
Precio:
11,99 €

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **NO**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.locomalito.com/es/maldita_castilla.php



Lo retro está de moda, y *Maldita Castilla EX* es todo un homenaje a los juegos de consolas de 16 bits.

¡POR DIOS Y POR CASTILLA! UN **ARCADE** DE OTRA ÉPOCA

Maldita Castilla EX

La epopeya de Don Ramiro por fin llega a PS4 para permitirnos vivir una aventura épica basada en las leyendas y mitos de nuestro país.

Se ha tomado su tiempo, pero *Maldita Castilla EX* llega a PS4 para hacernos disfrutar de la épica medieval castellana con sabor añejo y una buena dosis de dificultad. Locomalito y Gryzor89 (los autores de esta obra), junto con Abylight Studios, quieren que visitemos la España profunda y sus leyendas en esta versión extendida del juego inspirado en el clásico *Ghost 'n Goblins*.

Una bruja Moura ha dejado caer cinco lágrimas en las tierras de Tolomera del Rey, lo que ha provocado que criaturas del infierno asolen el reino de Alfonso VI. El rey mandará a sus leales caballeros Mendoza, Quesada, Rodrigo y Ramiro a exterminar a todos los demonios, pero solo Ramiro, su valentía y, sobre todo, nuestra pericia con el mando podrá devolver la luz al reino.



Maldita Castilla EX bebe directamente del clásico de Capcom. La excelente jugabilidad y el preciso control nos mantendrán pegados a la consola las algo más de dos horas que duran sus ocho fases. Eso sí, es muy rejugable, ya que habrá cinco lágrimas de Moura (secretos muy bien escondidos) que tendremos que encontrar para desbloquear los 4 finales posibles. En el plano audiovisual, *Maldita Castilla EX* es una auténtica maravilla. Los gráficos nos harán retroceder 30 años y el sonido (con el clásico efecto chiptune de finales de los años 80) es una delicia. Además, el diseño tanto de los enemigos como de los jefes y los escenarios (todo basado en la mitología española) es sublime. Como extra, tendremos un códice en formato digital con los secretos del juego. *Maldita Castilla EX* acaba de llegar y ya es todo un clásico.


Los numerosos secretos serán una parte fundamental. Alargan el juego y desbloquean finales alternativos.


Hay diferentes filtros para todos los gustos: simulando una recreativa, estilo retro 4:3 o panorámico 16:9.


VALORACION

» LO MEJOR
Divertido, original por la temática y muy satisfactorio. Estamos ante un clásico moderno.

» LO PEOR
Aunque es rejugable, solo tardaremos un par de horas en darle la primera vuelta.

90	**» GRÁFICOS** La estética es una gozada y los escenarios tienen un gran diseño.
90	**» SONIDO** Tanto los efectos como las melodías de Gryzor89 dan el do de pecho.
87	**» DIVERSIÓN** El control es fabuloso y nos hará pensar que estamos en otra época.
75	**» DURACIÓN** Dura apenas dos horas, pero tiene muchos secretos y varios finales.
NOTA 86	Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

» ARCADE **CLÁSICO** CON ACENTO CASTELLANO


① **ARMAS.** Bolas, bombas, hoces, dagas, espadas... tendremos multitud de armas a distancia con las que combatir contra las fuerzas del mal.


② **ESCENARIOS.** Hay escenarios algo más genéricos y de fantasía, pero otros están inspirados (y se reconocen perfectamente) en nuestra literatura.


③ **ENEMIGOS.** Todos los enemigos que nos encontremos estarán inspirados en criaturas de la mitología castellana y eso mola muchísimo.



Género: **AVENTURA/ PUZLE**
Desarrollador: **GAMMERA NEST**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.nublathegame.com



Museo y videojuego se dan la mano en un juego de puzles único en el catálogo de PS4.

UN AÑO DESPUÉS, **EL MUSEO** SE EXPANDE

El Mundo de Nubla

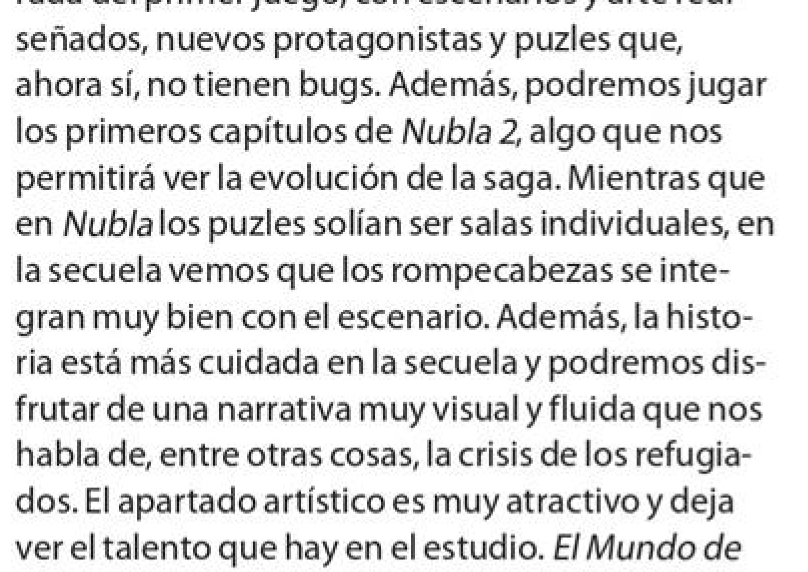
La apuesta por el desarrollo español por parte de PlayStation España es evidente en esta secuela ampliada de *Nubla*, un juego único en su especie.

En noviembre de 2015, Gammera Nest lanzó, dentro de PlayStation Talents (la iniciativa de Sony para apoyar el videojuego español) un juego muy especial, *Nubla*. Un año después, *Nubla* vuelve bastante más depurado en una reedición en formato físico que incluye un avance de la secuela, *M. La Ciudad en el Centro del Mundo*.

El viaje del héroe es el eje de *Nubla*, una trilogía que estrenará su segunda parte en verano de este año y que nos presenta la historia de un niño o una niña (podremos elegir al principio) que debe salvar el mundo del museo. Los personajes de los cuadros se han ido y tendremos que buscar a Nubla, el elefante de Dalí. Nos embarcaremos en una aventura repleta de puzles y preciosos escenarios basados en las obras más famosas del museo Thyssen. *El Mundo de Nubla* incluye una versión mejorada del primer juego, con escenarios y arte rediseñados, nuevos protagonistas y puzles que, ahora sí, no tienen bugs. Además, podremos jugar los primeros capítulos de *Nubla 2*, algo que nos permitirá ver la evolución de la saga. Mientras que en *Nubla* los puzles solían ser salas individuales, en la secuela vemos que los rompecabezas se integran muy bien con el escenario. Además, la historia está más cuidada en la secuela y podremos disfrutar de una narrativa muy visual y fluida que nos habla de, entre otras cosas, la crisis de los refugiados. El apartado artístico es muy atractivo y deja ver el talento que hay en el estudio. *El Mundo de Nubla* no os defraudará si os gustan los juegos de puzles con ritmo pausado y buena historia aunque, eso sí, dura dos horas y no es rejugable.



El apartado visual del primer *Nubla* se ha rediseñado para que coincida mejor con el del segundo juego.



Nuevas obras. Se realizó un profundo proceso de documentación histórica para crear el juego, y se nota.

VALORACION

» LO MEJOR
El apartado artístico está muy cuidado, así como la música y la especial narrativa.

» LO PEOR
Hay algunos bugs que obligan a salir del juego, es corto y el control debe depurarse.

83	**» GRÁFICOS** El arte es sublime, pero las animaciones son demasiado básicas.
87	**» SONIDO** La BSO es simpática y nos mete de lleno en la aventura.
70	**» DIVERSIÓN** Es algo lento, pero consigue que aprendamos sin ser didáctico.
65	**» DURACIÓN** En dos horas lo habremos completado y la rejugabilidad es escasa.
NOTA 76	Consigue que nos interesemos por la pintura a la vez que nos presenta una historia clásica, atractiva y repleta de puzles.

» EL MUNDO DE NUBLA **EVOLUCIONA** Y SE DEPURA



1 **PUZLES.** Los puzles del primer *Nubla* se han refinado y funcionan mejor. Los de *Nubla 2* evolucionan y se integran muy bien con el escenario.

2 **MULTIJUGADOR.** Controlaremos a dos personajes (uno con cada stick) o podremos conectar otro mando y jugar con un amigo en la misma PS4.

3 **NARRATIVA.** Es una aventura gráfica, pero no esperéis parrafadas de texto. La historia se cuenta más con las imágenes que con las palabras.









Saca provecho de la capacidades "inmersivas" de PS VR. La interacción entre los avatares está muy lograda.



Werewolves Within es un curioso juego de cartas en el que hay que descubrir identidades ocultando la nuestra.



PS4 | UBISOFT | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 29,95 €

Werewolves Within

Tras ofrecernos el mes pasado *Eagle Flight*, y a la espera de *Star Trek: Bridge Crew* (que llegará en marzo), Ubisoft sigue apoyando PlayStation VR con *Werewolves Within*. Desarrollado por Red Storm Entertainment (un estudio norteamericano que ha colaborado en juegos como *Far Cry 4*), *Werewolves Within* nos invita a participar en curioso juego de cartas e identidades. Algo así como el clásico "Policía y Ladrón" que se juega con la baraja española, pero adaptado a la gran inmersión que ofrece el dispositivo de realidad virtual de Sony.

Lo primero que hay que dejar claro es que es un juego exclusivamente online, con partidas de entre 5 y 8 jugadores simultáneos, pero que carece de cualquier tipo de opción o modo de juego para un solo jugador. Aclarado este punto, *Werewolves Within* nos sumerge en la aldea medieval de Gallowston, en la que su habitantes están hartos de sufrir ataques nocturnos de hombres lobo que, durante el día, hacen vida normal mezclándose con el resto de aldeanos. Y entonces deciden reunirse en grupos de entre 5 y 8 personas para tratar, por medio de la intuición y persuasión, de desenmascarar a los hombres lobo "encubiertos". El objetivo es adivinar quiénes son los hombres lobo si somos aldeanos, o cargar el muerto a uno de ellos si en realidad somos una de estas criaturas. Una vez asumidos todos los roles, comienzan una serie de rondas de alegatos, discusiones o susurros, en las que la capacidad de inmersión de PS VR da el "do de pecho": es posible levantarse para dar énfasis a nuestras palabras, negar con la cabeza, mirar a un jugador en concreto... y lo mejor de todo es que el resto de participantes tienen la misma capacidad, por lo que la interacción entre los diferentes avatares está muy conseguida, algo a lo que también ayuda que la voz del narrador esté en castellano. Lo malo es que, al menos cuando hicimos este análisis, no había mucha gente con la que jugar online. Y si no hay gente, no hay juego...

VALORACIÓN. Un curioso juego de cartas que saca buen partido de las capacidades "inmersivas" de PlayStation VR. Eso sí, sólo admite partidas Online (no hay modos para un solo jugador). NOTA 68





PS4 | PSYTEC GAMES | ROL | YA DISPONIBLE | 9,99€

Crystal Rift

Bajo una vista subjetiva, en *Crystal Rift* nos adentramos en repetitivas mazmorras en las que lucharemos toscamente contra esqueletos, fantasmas y momias y resolvemos puzles de lo más básico. No le salva ni PS VR (marea bastante).

VALORACIÓN. Un RPG muy simple y pobre técnicamente. Eso sí, compatible con PS VR. NOTA 45



PS4/ VITA | BADLAND | VISUAL NOVEL | YA DISP. | 54,99€

Steins; Gate 0

Otra "visual novel" que arranca de una de las tramas del anterior *Steins; Gate* y que sigue cautivándonos por su historia, que varía con nuestras decisiones. Eso sí, su desarrollo es lento y llega con textos en inglés (y voces en japonés).

VALORACIÓN. Si te gustan las "visual novel" es de las mejores. Dura 30 horas. Llega en inglés. NOTA 78



PS4 | BADLAND | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 19,95€

Super Dungeon Bros

Un "dungeon crawler" en perspectiva isométrica el que recorremos mazmorras creadas proceduralmente, solos o con hasta tres amigos (online o en la misma consola). Lástima que sea tan repetitivo y simple. Llega doblado al castellano.

VALORACIÓN. Es simplón y poco variado, pero en cooperativo acaba siendo entretenido. NOTA 66




Un buen RPG táctico, aunque no es tan profundo como otros.

PS4 | BADLAND GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 39,99 €

The Dwarves

Inspirado en la novela homónima del escritor alemán Marcus Heitz, *The Dwarves* trata de recoger su rico universo para ofrecérnoslo en un notable juego de rol táctico en tiempo real de ambientación fantástico-medieval protagonizado por enanos. Pero lejos de ser una mera sucesión de combates (con opciones como pausar la acción para dar órdenes a nuestro grupo) en su desarrollo también hay misiones de exploración (bonitos paisajes aunque los escenarios son pequeños), cuidados diálogos y toma de decisiones que pueden condicionar nuestro avance. Y en la BSO participó Blind Guardian.

VALORACIÓN. **Un buen juego de rol táctico con una buena historia de fondo (con textos en castellano). Lástima que dure tan poco (unas 10 horas).** NOTA 72



Ofrece 100 niveles. El control no puede ser más sencillo: ataque y doble salto.

PS4/PS VITA | PIXEL LANTERN | PLATAFORMAS/ROL | YA DISPONIBLE | 5,99 €

Bard's Gold

Los amantes de los retos "retro" disfrutarán con este plataformas 2D de pixelada estética, toques "roleros" y mecánicas propias de los llamados "roguelike". *Bard's Gold* ofrece tres modos: Normal (más vidas y los escenarios no se generan aleatoriamente); Retro (menos vidas pero más gemas y tampoco se genera de forma aleatoria); y Rogue-like (una vida, sin puntos de control y escenarios generados aleatoriamente). En todos moriremos fácilmente pero podremos mejorar a nuestro bardo caído y en cada nueva partida seremos algo más poderosos, lo que anima a volver a intentarlo. Engancha.

VALORACIÓN. **Un desafío "old school" en gráficos y planteamiento. Es difícil, pero engancha lo suyo. Además, sale barato y es "cross-buy" con PS Vita.**





Afina tu puntería en este descargable que requiere PS VR y PS Move y que habría encantado a Charlton Heston.

PS4 | TEAM 17 | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99 €

EXCLUSIVO PlayStation VR

Lethal VR

Una galería de tiro virtual es lo que propone *Lethal VR* gracias a PS VR y a PS Move. Nuestro papel es el de un recluta que debe aprender a manejar todo tipo de armas. Comenzamos disparando dianas con una Beretta 92, pero poco a poco el arsenal se va ampliando con subfusiles mini Uzi, revólveres Magnum 44, cuchillos lanzadores, shuriken, machetes... Y así hasta 30, con guiños a películas como "Rococop" o las de James Bond. Cada arma muestra diferencias en el control y está recreada con detalle, aunque resulta extraño ver el arma "flotando" en el aire, sin un brazo que la sujete. Todo el mimo que se ha puesto en recrear las 30 armas se echa en falta en los escenarios. A pesar de la gran sensación de inmersión que proporciona PS VR, el diseño de los entornos es muy simple. Eso sí, se complican según avanzamos, con siluetas de rehenes, obligatoriedad de usar armas específicas para cada diana... Pero se echan en falta modos de juego (como competición directa para varios jugadores) y opciones como personalización de las armas.

VALORACIÓN. **PlayStation VR nos sumerge en una galería de tiro virtual que pone mucho énfasis en la recreación de las distintas armas, pero se queda corto en contenido y su desarrollo es muy simple.**







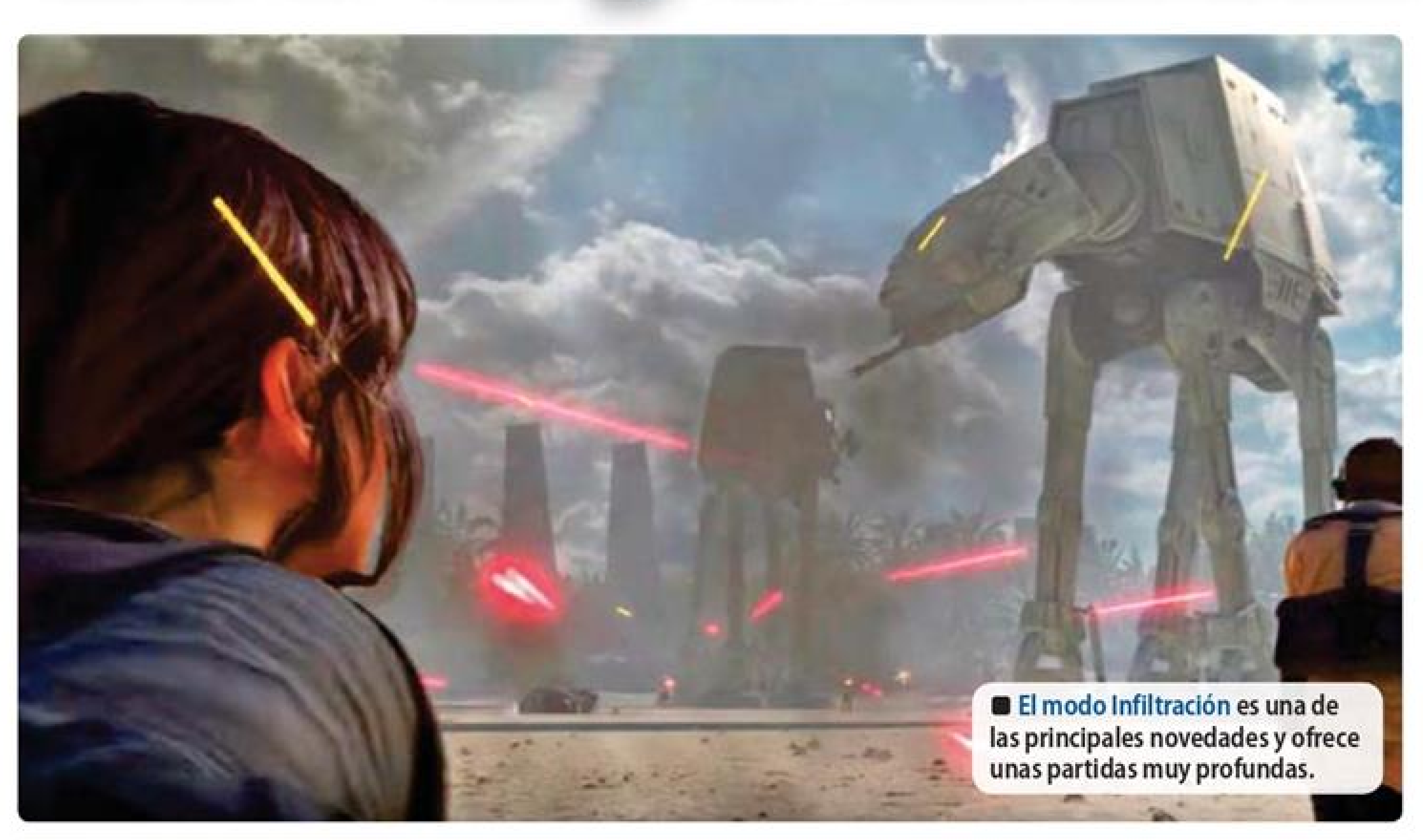
Las 30 armas están bien recreadas pero el diseño de los escenarios es simple.





COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



El modo Infiltración es una de las principales novedades y ofrece unas partidas muy profundas.



La experiencia VR nos permite pilotar un X-Wing con todo el potencial de la realidad virtual de PS VR. Es espectacular.

PS4 | EA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

STAR WARS BATTLEFRONT

Rogue One: Scarif

El cuarto DLC de *Battlefront* se inspira en la última película de Star Wars, "Rogue One", para sorprendernos con uno de sus mejores contenidos descargables. Jyn Erso y Orson Krennic son los dos nuevos personajes que se suman a la acción, que ahora también se puede apreciar desde otra perspectiva gracias a la espectacular experiencia de realidad virtual para PS VR, que nos pone a los mandos de un X-Wing. Pero esto no es todo, y este DLC también incluye 4 nuevos mapas, 3 de ellos ubicados en la superficie del plantea tropical Scarif y otro en el espacio, en la zona orbital.

El modo Infiltración es otra de las grandes novedades y ha resultado ser uno de los más intensos de *Battlefront*. En él, rebeldes e imperiales comienzan su batalla en el espacio para, posteriormente, saltar al campo de batalla de Scarif en unas escaramuzas repletas de acción y estrategia, y en las que también entran en juego nuevas armas, como el bláster A180.

VALORACIÓN. **Este DLC completa de forma definitiva *Battlefront*, y lo hace de una manera espectacular.**



Jyn Erso es una de las nuevas protagonistas, a la que también hay que sumar la presencia del temible Orson krennic.





PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISPONIBLE | 29,99€

STREET FIGHTER V

Character Pass 2017

Akuma es el primer personaje disponible de los 6 que llegarán a *Street Fighter V* durante este año. Con este DLC podrás recibirlos todos sin coste adicional en el momento en que estén disponibles para su descarga.

VALORACIÓN. **El precio es un tanto elevado, pero garantiza la presencia de todos los nuevos luchadores.**



PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD | DISP. | GRATIS

RIDE 2

Pack DLC 2

Dos nuevas motocicletas, la Suzuki RMZ 450 2015 y la MV Augusta F4 1000, se incorporan a la parrilla de salida gracias a este nuevo contenido descargable gratuito, que sigue aumentando las posibilidades de *Ride 2*.

VALORACIÓN. **Un genial añadido para los fans de las dos ruedas. ¡Y además es totalmente gratis!**



PS4 | BANDAI NAMCO | RPG | DISP. | GRATIS

SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION

Actualización gratuita

Esta actualización incluye 8 mazmorras exclusivas repartidas en dos nuevas zonas, que pueden ser afrontadas por todos los jugadores de entre nivel 50 y 75, que también pueden reforzar sus armas gracias a nuevas opciones.

VALORACIÓN. **Una acertada y gratuita ampliación que expande el universo de este juego de rol.**



"Rave in the Redwoods" es el nombre de la nueva experiencia zombi, ambientada en los 90.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | 31 DE ENERO | 14,99€

CALL OF DUTY: INFINTE WARFARE

Sabotage

El primer DLC de *Infinite Warfare* nos presenta un nuevo modo cooperativo con temática zombi. Ambientado en los años 90 y bajo el nombre de "Rave in the Redwoods", esta experiencia exclusiva nos trae de vuelta a los muertos vivientes en unas intensas refriegas que harán las delicias de los seguidores de esta ya clásica propuesta de *CoD*. Además, *Sabotage* incluye 4 nuevos mapas multijugador: Noir, una futurista versión de Brooklyn, Neon, un centro de entrenamiento virtual, Renaissance, ambientado en Venecia y Dominion, una nueva versión de Afghan, de *CoD MW 2*.

VALORACIÓN. **Los cuatro nuevos mapas multijugador y la experiencia zombi de estilo noventero completan un genial DLC.**



Tres nuevos mapas y mucho más nos esperan en la última actualización del genial *Doom*.

PS4 | BETHESDA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

DOOM

Bloodfall

Doom recibe su tercer y último DLC con el que, una vez más, potencia su modo multijugador. La novedad más destacable de *Bloodfall* son los tres nuevos mapas: Empíreo, Osario y Estallido. Todos ellos son muy disfrutables y amplían una experiencia que, gracias a este DLC, crece también con la presencia de un nuevo demonio,El Pinky Espectro, una nueva arma, el lanzagranadas (que cuenta con bombas de humo como disparo secundario), la llegada de los impulsores laterales al equipamiento disponible, módulos de pirateo exclusivos y opciones de personalización inéditas, como un nuevo conjunto de armaduras, patrones y burlas.

VALORACIÓN. **El pase de temporada de *Doom* quema su último cartucho con una actualización muy correcta, aunque demasiado continuista.**



Modificar vehículos y competir con ellos en carreras es posible gracias a este DLC.

PS4 | 2K | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

MAFIA III

Carreras y Coches modificados

Mafia III se actualiza de forma gratuita para apostar muy fuerte por el mundo de la velocidad y la personalización. Gracias a este DLC podemos acceder a 12 carreras que se disputan a lo largo y ancho de New Bordeaux, y que ponen a prueba nuestra pericia al volante. Si estamos a la altura, con cada victoria desbloqueamos elementos de modificación, la otra gran novedad de este contenido descargable, que nos permite personalizar nuestros vehículos con una amplia variedad de elementos estéticos y mecánicos. Ah, y como un "carro" así necesita a un conductor acorde, este DLC también incluye nuevos trajes para Lincoln. ¡Mola!

VALORACIÓN. **Esta actualización gratuita da nuevo aire a *Mafia III*, enfocando su desarrollo en el lado más competitivo del mundo del motor.**

PS4 | UBISOFT | AV. DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 6,99€

WATCH DOGS 2

Pack de contenido T-Bone

El hacker T-Bone Grady es el protagonista de este contenido descargable para *Watch Dogs 2*, que trae consigo un atuendo inspirado en el peculiar pirata informático que ya conocimos en la primera parte del juego. Pero, sin duda, no es la ropa de T-Bone lo que más mola de él, sino su vehículo: un autobús escolar reforzado con gran capacidad destructiva, que también está disponible gracias a este DLC. La guinda la ponen una nueva clase de enemigo de élite, armada con lanzagranadas guiados por láser, y un nuevo modo de dificultad cooperativo.

VALORACIÓN. **Una curiosa actualización que ofrece muchos momentos de diversión, pero que no aporta nada realmente nuevo.**



El traje de T-Bone y su imponente vehículo son los principales añadidos.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

¿HAS PROBADO YA **SHARE PLAY**? PUES NO SABES LO QUE ESTÁS PERDIENDO...

Comparte tu experiencia de juego con un amigo

SHARE

Una de las muchas ventajas de ser miembro de PlayStation Plus es que puedes utilizar la función Share Play de tu PS4. Cuando inicies el Share Play, dos jugadores que estén en el mismo grupo podrán compartir la pantalla de juego, aunque uno de los jugadores no tenga el juego en cuestión. Vamos, lo que hacías cuando venía un amigo a casa y os pasabais el mando o jugabais "a dobles". El usuario que inicia Share Play es el anfitrión y el usuario que se une es el invitado.

El invitado verá en su casa, a través de su PS4, la pantalla del anfitrión, aunque no podrá hacer nada hasta que el anfitrión "le dé el mando", permitiéndole jugar como si fuera el anfitrión. De hecho, si el invitado gana un trofeo en realidad lo habrá ganado el anfitrión que, por cierto, estará viendo la partida en su tele... También podéis jugar juntos (si el juego tiene opción de dos jugadores).

Para disfrutar de Share Play sólo hace falta ser miembro de PlayStation Plus y tener el juego que quieres compartir. El jugador al que invites no necesita tener el juego y, de hecho, ni siquiera tiene que ser miembro de PS Plus si sólo le vas a dejar jugar (para jugar juntos sí es necesario que los dos seáis de PS Plus). Eso sí, esta invitación sólo dura 1 hora y pasado ese tiempo Share Play se interrumpe automáticamente.

Las ventajas de Share Play son muchas y variadas. Por ejemplo, puedes pedirle a tu amigo, el experto, que se pase una zona especialmente difícil de un juego... O que se encargue él del enemigo final... Realmente, aunque tu amigo esté en Sabastopol, el avance se realizará en tu partida. También te puede servir para enseñarle a un amigo lo que mola ese nuevo que acabas de comprarte y que lo pruebe él mismo. Y si el juego tiene multijugador, podéis disfrutar juntos de la experiencia aunque tu amigo no tenga el juego. ¿De verdad no has probado todavía Share Play? Pues estás tardando...

DOS MANERAS DE DISFRUTAR DE SHARE PLAY

Como hemos comentado, al usar Share Play puedes beneficiarte de dos opciones: dejarle el mando a un amigo o jugar a dobles con él. Activar Share Play es tan fácil como pulsar el botón Share y seguir las instrucciones en pantalla. Veamos dos ejemplos prácticos de las ventajas de esta interesante función de PlayStation 4.



Resident Evil 7
La aventura de Capcom da miedo y muchísimo más usando PS VR, pero es una experiencia para un solo jugador. ¿Quieres que un amigo pase un poquito de miedo por ti? Pásale el mando con Share Play y durante 1 hora él será el que sufra los horrores del juego, aunque todo el avance quede reflejado en tu partida.



Gravity Rush 2
En esta peculiar aventura, en la que manipulamos las leyes de la gravedad, podemos jugar junto a un amigo en misiones opcionales de elevada dificultad y que nos permiten obtener talismanes que nos otorgan ventajas. Pues bien, gracias a Share Play podrás disfrutar de este peculiar multijugador, aunque tu amigo no tenga el juego.

JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 14,99 € | AVENTURA GRÁFICA

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

Un clásico de las aventuras gráficas, que 20 años después llega completamente remasterizado para PS4, tanto en aspectos gráficos como en música y efectos. Podemos elegir entre los modos clásico y remasterizado.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Además de las oferta de aquí abajo, los miembros de PS Plus también podemos disfrutar de 50% de descuento en Forfait con **ARAMON**, hasta **11% de beneficio en Club VIPS** y de las mejores vistas de Madrid comprando la entrada al **Teleférico** por 4,95€ ida y vuelta. Ser miembro de PlayStation Plus es todo ventajas.

GAME

AHÓRRATE HASTA 20 EUROS:
Comprando una selección de productos, que van desde Playstation VR a juegos, auriculares…

ticketmaster

TU ENTRADA DE CINE SOLO POR 6,65€:
Consigue tu entrada en cualquier Sala Cinesa por solo 6,65€ para ti y hasta un máximo de 4 acompañantes.

CEPSA

HASTA 27€ DE AHORRO EN CARBURANTE:
10 cupones que derecho a un descuento de 3 céntimos por litro en Estaciones de servicio Cepsa.

¡LA **LIGA OFICIAL PLAYSTATION** TE PAGA LOS ESTUDIOS!

Vive Rocket League en tu universidad con el Red Bull Campus League

Desde enero, la LOPS nos ofrece una competición única y muy especial, organizada por Red Bull con la colaboración de PlayStation España. Se trata de un campeonato de *Rocket League* 2 vs 2 centrado en el mundo universitario, en el que los equipos de estudiantes optan a un premio muy especial: una beca de estudios y un viaje de fin de curso con Cruceros Pullmantur.
El Red Bull Campus League se celebrará de enero a marzo y consistirá en tres torneos online (uno al mes), seis eventos presenciales que se disputarán en seis universidades de toda España y que cuentan con plazas limitadas (más vale que os vayáis apuntando ya) y una gran final que se celebrará en Madrid. En esta gran final competirán los tres finalistas de cada torneo online, el ganador de cada evento presencial y un wildcard que decidirá la organización. En total, 16 equipos lucharán por alzarse con el título de campeón y un premio de lujo: un crucero de fin de curso con Pullmantur para ellos y varios compañeros. Eso sí, el equipo ganador tendrá que enfrentarse a una prueba más, un duelo fratricida que pondrá cara a cara a los dos miembros del equipo. El vencedor ganará una beca de un año en concepto de matrícula universitaria, estancia y manutención. Si todavía no os habéis registrado en la Liga Oficial PlayStation, recordad que es totalmente gratuito y tan fácil como darse de alta con nuestra cuenta PSN… Sólo con esto, podemos acceder a un montón de competiciones y retos, incluida este Red Bull Campus League.
La competición empieza el 16 de enero y la gran final será el 6 de abril. Si estáis interesados en participar, más vale que os deis prisa y os apuntéis en **www.redbull.com/campusleague**. Para estar al tanto de las fechas y horarios de las diversas competiciones, como siempre, en **ligaplaystation.es**



Red Bull Campus League reta a los estudiantes universitarios a jugar en equipos dos contra dos a *Rocket League*.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4
- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 29,99 € | AVENTURA/ESTRATEGIA

THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES

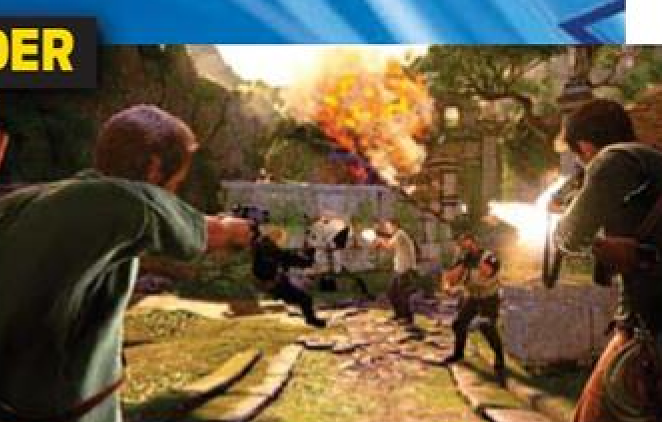
La guerra desde una perspectiva diferente, la de un grupo de civiles que intentan sobrevivir un mundo devastado por un conflicto. Mitad aventura, mitad gestor de recursos, es un juego que merece la pena, y mucho, jugar.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER



¡Dale caña al cooperativo de *Uncharted 4*!

Ya está disponible el modo cooperativo de Supervivencia de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. Aprovecha la ocasión, júntate con un par de amigos y acabad juntos con las oleadas de enemigos. No te vas arrepentir.



JUEGA MUCHO Y GASTA POCO

10 CLAVES PARA SOBREVIVIR A LA CUESTA DE ENERO

Si la temporada navideña te ha dejado "pelado" o quieres ahorrar pensando en los juegazos que se nos avecinan en 2017, aquí te damos unos consejos para hacer más llevadera la temida cuesta de enero.



1 ABÓNATE A PS PLUS

Puede parecer extraño que el primer consejo que te demos para ahorrar sea que gastes dinero abonándote a un servicio, pero es que ser de PS Plus compensa con creces. Por sólo 4,17 euros al mes, si tienes una PS4 y eres miembro de PS Plus, tienes acceso al multijugador Online de todos los juegos y a la Liga Oficial de PlayStation; 24 juegos al año de PS4 sin coste adicional (a los que hay que sumar los de PS3 y PS Vita); 10 gb de almacenamiento en la nube (para que tus partidas estén a salvo y accesibles desde cualquier PS4); acceso a Share Play (invita a un amigo a jugar en tu partida aunque él no tenga el juego en su consola) y ofertas y descuentos exclusivos en PS Store. Y suscribirse es facilísimo: sólo necesitas tener una cuenta en PSN y tienes tres opciones de suscripción: 1 mes, 3 meses y 12 meses.





La suscripción a PS Plus de un mes cuesta 6,99 euros, la de tres meses sale por 14,99 y la de un año por 49,99. Esta última es la más económica ya que te sale por 4,17 euros al mes.

JUEGOS GRATUITOS

Si eres de PS Plus tienes 24 juegos al año de PS4 sin coste adicional. A veces son mejores, a veces son peores... pero son gratuitos. Recuerda que sólo puedes disfrutar los juegos de tu colección si eres miembro.

GRATIS





Day of the Tentacle Remastered

PS4/PS VITA | GRATIS | AVENTURA GRÁFICA

Una de las mejores aventura gráficas de la historia de los videojuegos remasterizada para que la disfrutes como se merece. ¡Y gratis!

GRATIS





This War of Mine: The Little Ones

PS4 | GRATIS | AVENTURA/ESTRATEGIA

Una pequeña joya de las que pasan desapercibidas en el Store... Hasta que te lo regalan en PS Plus. Disfrutadlo que merece mucho la pena.

DESCUENTOS EN JUEGOS

Si eres miembro de PS Plus no dejes de revisar los descuentos en juegos del Store (que se suman a los descuentos que pueda haber disponibles en cada momento). Puedes llevarte sorpresas de lo más agradables y ahorrarte un verdadero "pastizal" en según qué juegos. Eso sí, recuerda que las ofertas son temporales, así que aprovecha antes de que expiren (se indica la duración de la misma). Ahí van algunos ejemplos de ofertas en juegazos que podemos encontrar estos días:

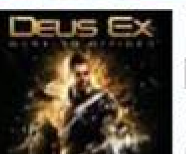


Assassin's Creed Triple Pack

PS4 | 29,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Las tres entregas de *Assassin's Creed* aparecidas en PS4 (*Black Flag*, *Unity* y *Syndicate*) juntas en una oferta "digital" irresistible (10 euros cada juego).



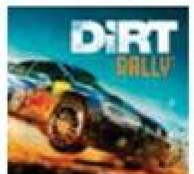


Deus Ex: Mankind Divided

PS4 | 22,99 € | AVENTURA

Una aventura de acción en clave de shooter subjetivo que si eres miembro de PS Plus se te puede quedar en un precio a prueba de implantes cibernéticos.





DiRT Rally

PS4 | 19,99 € | VELOCIDAD

Uno de los mejores juegos de velocidad que puedes jugar ahora mismo en PS4 con un descuento de campeonato. No pillarlo sería todo un derrape...



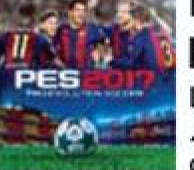


No Man's Sky

PS4 | 25,99 € | AVENTURA

Puede que su lanzamiento fuese decepcionante, pero con la última actualización ha mejorado y, con descuento, merece la pena darle una oportunidad.





PES 2017

PS4/PS3 | 23,99 € | DEPORTIVO

La sombra de *FIFA 17* es alargada, pero este año *PES 2017* recupera el buen tono futbolístico de antaño y, con este descuento, nos parece una buena compra.





Ratchet & Clank

PS4 | 16,49 € | ACCIÓN

El regreso de este dúo galáctico tan querido por la "familia PlayStation" nos dejó un juegazo en toda regla, que con este descuento sabe aún mejor.

REWARDS: LAS OFERTAS DEL MES

Si eres de PS Plus también puedes ahorrar en otros "terrenos" ajenos a los videojuegos con las llamadas Rewards: ofertas que cambian cada mes y que nos permiten ahorrarnos unos euros en ciertos restaurantes, gasolineras y otros establecimientos. Toda la info en www.playstationplus.es



EN CLUB VIPS, hasta un 11% de beneficio en restaurantes como Vips, Ginos, Friday's...



EN ESTACIONES DE SERVICIO CEPSA puedes ahorrar hasta 27 eurazos en carburante.



50% DE DESCUENTO en el forfait de 2 días consecutivos de Aramon (montañas de Aragón).



TU ENTRADA DE CINE en cines de Cinesa por 6,65 euros para ti y hasta 4 acompañantes.



DISFRUTA DEL TELEFÉRICO de Madrid por 4,95 euros para ti y hasta tres acompañantes.

JUGAR ONLINE

El "plus" más conocido de PS Plus es el de dar acceso al online de todos los juegos. Y hay juegos cuyo multijugador online os puede dar cientos de horas de diversión a lo largo de muchos meses. Y si no, fijaos en estos tres ejemplos que os hemos puesto aquí, con los que os podréis tirar jugando y divirtiéndoos perfectamente hasta la temporada que viene. Y si son juegos cuyos contenidos se van actualizando (en muchos casos, estas actualizaciones son gratuitas), pues mejor que mejor.





Overwatch

PS4 | 59,95 € | SHOOT'EM UP

Overwatch no es de los juegos baratos, pero su multijugador te asegura horas y horas de diversión así que compensa con creces su precio.





CoD: Infinite Warfare

PS4 | 44,95 € | SHOOT'EM UP

Si hablamos de multijugador online duradero, no podemos dejar de citar el *Call of Duty* "de turno". Hay gente que se tira jugando hasta que sale el siguiente.





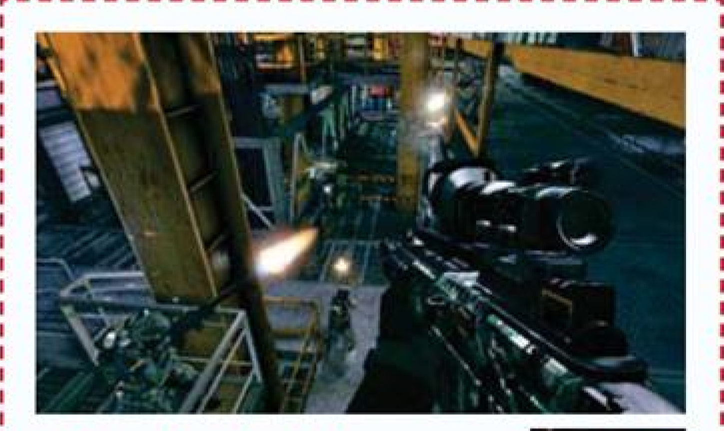
FIFA 17

PS4/PS3 | 59,95 € | DEPORTIVO

Y otro juego cuyo online nos durará toda la temporada es *FIFA 17*, gracias a sus múltiples modos de juego y, sobre todo, al Ultimate Team o FUT.

2 JUEGOS FREE TO PLAY

Los juegos "free to play" son un gran desahogo en tiempos de crisis. Nos conceden horas y horas de diversión gratis que pueden ser potenciadas (o no) con micropagos. Aquí hemos seleccionado nuestros favoritos pero hay muchos más. Date una vuelta por PS Store y pruébalos. No tienes nada que perder y sí mucho que ganar porque... ¡son gratis!



Blacklight Retribution



PS4 GRATIS SHOOT'EM UP

***Blacklight Retribution* es un shooter subjetivo** que en su versión de inicio nos da acceso a todos los mapas y modalidades, que son los habituales del género: duelos por equipos, "deathmatchs...

MICROPAGOS: a partir de 4,99 euros podrás comprar zoins, la moneda del juego que da acceso a mejoras.





PlanetSide 2

PS4 GRATIS SHOOT' EM UP

Batallas multitudinarias en enormes escenarios, a pie y a bordo de vehículos, con un gran componente estratégico es lo que ofrece *PlanetSide 2*, que nos permite disfrutar muchas horas sin invertir dinero gracias a su sistema de progresión.

MICROPAGOS: a partir de 14,99 € hay paquetes de inicio (aportan armas y potenciadores), o una suscripción mensual da 50% más de experiencia y recursos.



Warframe

PS4 GRATIS ACCIÓN

***Warframe* es un shooter futurista** en tercera persona que enfrenta a dos especies alienígenas: los Tenno y los Grineer. Este sencillo argumento sirve de excusa para su verdadero plato fuerte: los combates de hasta 8 jugadores online.

MICROPAGOS: a partir de 4,49 € puedes comprar Platinum, la moneda del juego para comprar armas, consumibles, centinelas, packs de mod y otros artículos.





Paragon





PS4 GRATIS MOBA/ACCIÓN

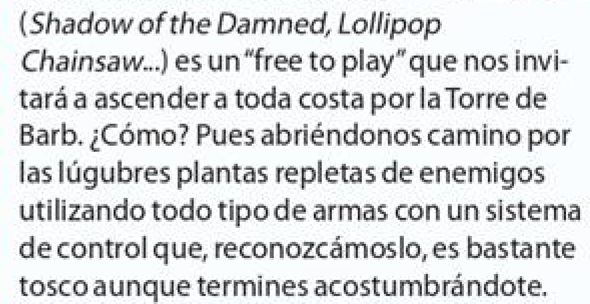
Los creadores de *Unreal*, Epic Games, ya tienen funcionando a pleno rendimiento su última apuesta para consolas. Se trata de un MOBA (multiplayer online battle arena) con un gran componente de acción y toques estratégicos que se desarrolla en un mundo de fantasía llamado Ágora. Elige entre una colección en expansión de héroes únicos, gana cartas para personalizar sus habilidades y lidera a tu equipo hasta la victoria. *Paragon* está diseñado de forma que ningún jugador tenga que gastar dinero para competir y ganar. Todos los héroes son gratis y las cartas pueden ganarse jugando. Según aumentes tu nivel de héroe, irás desbloqueando nuevos packs de cartas y jugosas recompensas.

MICROPAGOS: a partir de 9,99 euros podrás comprar monedas de *Paragon*, que podrás gastar en aspectos, aumentos y otros objetos de la tienda del juego. También se pueden usar para comprar desafíos maestros de héroes.

Let it Die



PS4 GRATIS ACCIÓN



La última locura de Suda 51 (*Shadow of the Damned, Lollipop Chainsaw...*) es un "free to play" que nos invitará a ascender a toda costa por la Torre de Barb. ¿Cómo? Pues abriéndonos camino por las lúgubres plantas repletas de enemigos utilizando todo tipo de armas con un sistema de control que, reconozcámoslo, es bastante tosco aunque termines acostumbrándote.

MICROPAGOS: a partir de 7,49 euros podrás hacerte con "packs de desarrollador" que te darán acceso a armas y otras mejoras.







World of Tanks



PS4 GRATIS ACCIÓN

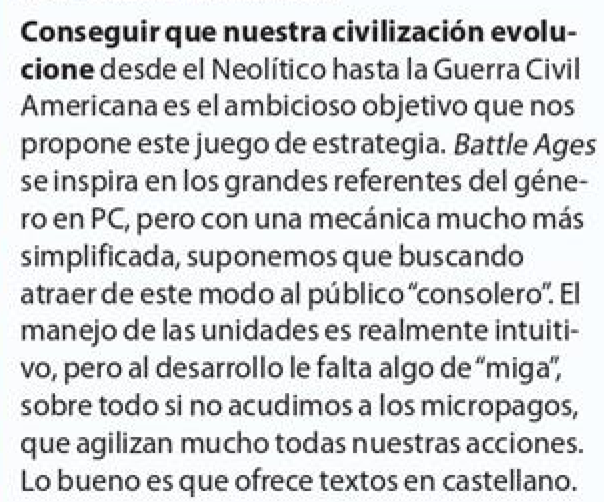
***World of Tanks* nos propone** frenéticas escaramuzas entre distintos tipos de tanques fuertemente armados. Eso sí, su naturaleza "free to play" hace que al principio del juego solo tengamos disponibles algunos tanques con reducida capacidad de ataque, defensa y movimiento. Con cualquiera de ellos nos toca saltar a sus batallas online, de hasta 30 jugadores simultáneos, y que se disputan en unas arenas repletas de elementos con los que interactuar, como rampas o pasadizos, que aportan un interesante componente de estrategia a sus partidas. Poco a poco iremos mejorando... o podremos "evolucionar" más rápido si pagamos por ello.

MICROPAGOS: a partir de 4,99 € podremos adquirir oro que mejorará sustancialmente nuestra experiencia en el juego ya que optaremos a nuevos tanques y paquetes de mejoras.





Battle Ages



PS4 GRATIS ESTRATEGIA

Conseguir que nuestra civilización evolucione desde el Neolítico hasta la Guerra Civil Americana es el ambicioso objetivo que nos propone este juego de estrategia. *Battle Ages* se inspira en los grandes referentes del género en PC, pero con una mecánica mucho más simplificada, suponemos que buscando atraer de este modo al público "consolero". El manejo de las unidades es realmente intuitivo, pero al desarrollo le falta algo de "miga", sobre todo si no acudimos a los micropagos, que agilizan mucho todas nuestras acciones. Lo bueno es que ofrece textos en castellano.

MICROPAGOS: a partir de 1,75 € podremos comprar paquetes de gemas, que nos permitirán completar al instante las construcciones y reforzar rápidamente tus defensas. Algo que, insistimos, agiliza mucho el desarrollo.





Invokers Tournament

PS4/PS3/PS VITA GRATIS MOBA

Desarrollado en España, en este sencillo MOBA asumimos el papel de un hechicero que cuenta con la habilidad de transformarse en diferentes criaturas que, a su vez, disponen de diferentes poderes que podemos combinar a nuestro antojo. Con este concepto siempre en la cabeza, debemos liarnos a tortas en su modo principal, o Torneo, que enfrenta a dos equipos de tres jugadores. Si se le dedica muchas horas es posible acceder a todas las mejoras, pero lo más rápido, es pasar por caja para obtener lo mejor lo antes posible, aunque no hay nada que no se pueda conseguir jugando.

MICROPAGOS: por 2,99 € puedes acceder a una suscripción mensual que te otorga ventajas como prioridad en la búsqueda de las partidas, expansión del inventario, descuentos en oro en las tiendas...





War Thunder

PS4 GRATIS ACCIÓN

Pese a que ya tienes sus años (salió a finales de 2013), a día de hoy *War Thunder* sigue siendo uno de los simuladores de combate aéreo más realista que podemos encontrar en PS4. Su propuesta MMO convence gracias al mimo con el que sus creadores han recreado las refriegas de la Segunda Guerra Mundial. Por si esto fuera poco, las constantes actualizaciones que ha recibido el juego han ampliado enormemente su propuesta (sobre todo la incorporación de tanques), lo que nos permite también disputar intensos combates en tierra a bordo de estos colosos de metal.

MICROPAGOS: ofrece decenas de horas de diversión gracias a un equilibrado sistema free to play, que nos permite progresar de forma bastante natural, aunque para acceder a los mejores aviones y tanques nos toca pasar por caja (existen tanques que cuestan 40 eurazos).





Loadout

PS4 GRATIS SHOOT'EM UP

Personalizar nuestras armas hasta límites insospechados (con miles de millones de combinaciones) es la principal seña de identidad de este frenético shooter subjetivo para hasta 8 jugadores con una estética muy particular.

MICROPAGOS: a partir de 4,99 € pillamos Spacebux, la divisa del juego para gastar en armas, más espacio para armas, prendas, mejoras, equipamiento...



Gems of War

PS4 GRATIS PUZLE

Los creadores de Puzzle Quest nos presentan un juego que mezcla rompecabezas con elementos RPG. Sus batallas por turnos se desarrollan a través de niveles en los que debemos juntar gemas de colores, equipar cartas con diferentes efectos y adquirir experiencia para subir de nivel.

MICROPAGOS: desde 1,75 euros compraremos gemas para adquirir llaves mágicas, trajes, almas y oro.



Kill Strain

PS4 GRATIS MOBA

Este MOBA exclusivo de PS4 trata de acercar este género a los neófitos con unas batallas más accesibles en las que la humanidad lucha contra unos mutantes infectados (hasta 10 jugadores).

MICROPAGOS: por 4,99 euros podemos comprar oro que nos permite acceder a diversos objetos o un paquete de inicio que nos ofrece distintos mercenarios y mutantes, apariencias exclusivas, oro...

3 JUEGAZOS BARATOS

Entendemos las ganas que podáis tener de jugar a un título muy esperado el día que sale, pero cuanto más tiempo dejemos pasar desde su lanzamiento, más barato lo encontraremos. Antaño había que esperar a que los mejores juegos cumplieran ciertas condiciones para que fuesen relanzados en Platinum (la mítica línea "económica" de PlayStation). Pero hoy en día no hay que esperar tanto para que los juegazos bajen de precio. Ahí van unos ejemplos:



Diablo III: Ultimate Evil Edition

PS4/PS3 | 29,95 € | ROL DE ACCIÓN

Tiene ya sus años, pero *Diablo III: UEE* nos sigue pareciendo de lo mejor si lo que te gusta es explorar fantásticos escenarios recogiendo tesoros y acabando con todo tipo de monstruos con tus amigos.

ALTERNATIVAS: en digital hay opciones como *Gauntlet* o *Super Dungeon Bros*, pero peores.



Dragon Age Inquisition

PS4/PS3 | 19,95 € | ROL

Bioware firma este JUEGAZO de rol con mayúsculas que, pese a su antigüedad, sigue conservando intactas todas sus virtudes y, sobre todo, un "porrón" de horas de juego que disfrutarán los roleros.

ALTERNATIVAS: la más clara es *The Witcher III*, pero encontraréis su versión GOTY en la página siguiente



Alien Isolation

PS4/PS3 | 29,95 € | SURVIVAL HORROR

Pocos juegos hay en PS4 más "acongojantes" que *Alien Isolation*. Recoger estos claustrofóbicos pasillos con el alien acechándonos todo el tiempo es una experiencia que ningún fan del terror debería perderse. Y mucho menos a este precio.

ALTERNATIVAS: otros juegos de terror a precio reducido en Blu-ray son *The Evil Within, Resident Evil Revelations 2* y el resto de *RE* en PS4 menos *RE7*.





Fallout 4

PS4 | 19,95 € | ROL

Si buscas un juego de rol barato, duradero (pero MUY duradero) y que escape de la típica ambientación de espada y brujería, la solución es *Fallout 4*. Por menos de veinte euros podrás disfrutar de cientos de aventuras en un mundo abierto post-apocalíptico en el que nuestras decisiones marcarán el devenir de nuestro personaje y de la trama. Por si esto fuera poco, esta cuarta entrega introduce novedades de peso en la serie, como la creación y gestión de asentamientos. Y, aunque a Bethesda le costó lo suyo, la versión de PS4 ya admite mods, lo que le otorga un plus de duración a un título capaz de mantenerte pegado a la tele durante meses sin despeinarse.

ALTERNATIVAS: pocos juegos de rol así de baratos son tan duraderos, aunque alguno hay (*The Witcher III, Dragon Age Inquisition*...). Pero si quieres mantener la ambientación, tendrías que tirar por *Wasteland 2* o *Dex*. *Mad Max* también está barato, aunque no es RPG.

Doom

PS4 | 19,95 € | SHOOT'EM UP

Llegó sin hacer demasiado ruido. E incluso diríamos que, al principio, muchos fans del original lo miraban con algo de recelo. Pero *Doom* convenció a propios y extraños con una propuesta muy fiel a sí mismo: diversión directa y que no te concede ni un segundo de respiro. Casi nadie contaba con él y ha terminado colándose en casi todas las listas de GOTY en 2016. Esta Navidad, su edición especial (con parches de la UAC, libreto y póster, ha estado a 19,95 €. ¡Corred antes de que sea agote!

ALTERNATIVAS: *Shadow Warrior* es otro shooter directo y cafre que cuesta lo mismo.







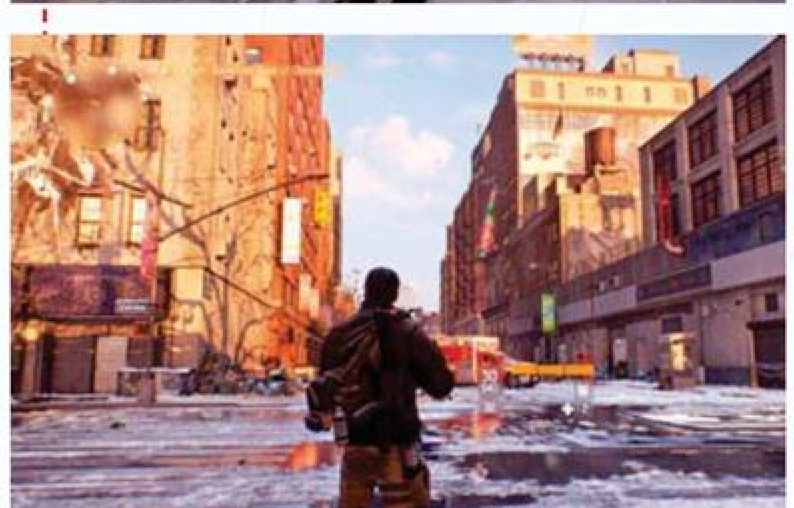
Uncharted: The Nathan Drake Collection

PS4 | 34,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Si te los perdiste en PS3 con *The Nathan Drake Collection* puedes disfrutar de los tres primeros *Uncharted* a 1080 p, gracias al buen trabajo en la remasterización de Bluepoint Games (auténticos expertos en la materia). Además, si quieres podrás jugarlos en inglés y escuchar la voz de Nolan North en lugar de la de Roberto Encinas como Nathan Drake. También puedes comprar las tres entregas por separado, pero entonces ya no te sale tan económico (nosotros creemos que no compensa).

ALTERNATIVAS: las "colecciones" de juegos suelen suponer ahorro, ya que pillas varios juegos a un precio (normalmente) reducido. Otras colecciones que compensan son *LEGO Harry Potter Colección, BioShock The Collectio, Borderlands: Una Colección Muy Guapa*...





The Division

PS4 24,95 € ACCIÓN

Una devastadora pandemia hace estragos en Nueva York. En pocos días, sin comida ni agua, ni servicios básicos, la sociedad se sumerge en el caos. Y es entonces cuando se activa una unidad secreta de agentes tácticos autosuficientes. Así arranca *The Division*. Únete a otros agentes de la División en la misión de restaurar el orden, investigar la fuente del virus y recuperar la ciudad de Nueva York.. Y todo en un mundo persistente y dinámico, donde la exploración del escenario y el progreso del jugador son esenciales para avanzar. Personaliza tu mochila con su kit de supervivencia y mejora tus armas en este multijugador continuo y social que enganchó a millones de jugadores en todo el mundo.

ALTERNATIVAS: Salvando las distancias, *Destiny* puede ser una buena alternativa. Pero si buscas un juego con un online potente y barato, el más económico es *Battleborn*.





Tomb Raider: Definitive Edition

PS4 19,95 € AVENTURA DE ACCIÓN

El "renacimiento" de Lara Croft en PS3 gustó tanto que sus creadores decidieron llevarlo a PS4 con mejoras (fue uno de los primeros "remasterizados" que tuvo la presente consola de Sony). Dicha aventura nos deja la primera experiencia "sobre el terreno" de Lara y nos cuenta como una joven inexperta va a aprendiendo a golpes (en sentido figurado y, a veces, en sentido literal), a convertirse poco a poco en la exploradora que todos conocemos. Una aventura espectacular a la que los 1080 p y demás mejoras añadidas en las versión de PS4 le sientan de lujo. Y por la que no pasa el tiempo, ya que pese a su "edad", su desarrollo sigue de lo más fresco y divertido.

ALTERNATIVAS: pues la referencia más clara es *Uncharted*, tanto *The Nathan Drake Collection* como la cuarta entrega (algo más cara, eso sí).





Assassin's Creed: The Ezio Collection

PS4 29,95 € AVENTURA DE ACCIÓN

Con la peli de *Assassin's Creed* recién estrenada, es difícil resistirse a esta colección que reúne tres de las entregas más aclamadas por los fans: *Assassin's Creed II, La Hermandad* y *Revelations*. La trilogía protagonizada por Ezio Auditore que nos sumergió en el Renacimiento italiano y nos llevó a visitar ciudades de la época como Florencia, Venecia, Roma y Constantinopla. Incluye las tres aventuras y todo el contenido extra para un jugador (nada de multijugador) y dos cortos sobre la vida de Ezio: "AC: Lineage" y "AC: Embers".

ALTERNATIVAS: la única colección equiparable a esta es *Assassin's Creed Triple Pack* (ahora mismo rebajado si eres miembro de PS Plus) y *Assassin's Creed Chronicles Pack* (los tres AC en 2,5D), que sí cuenta con edición en disco.



Puede parecer una "perogrullada" y de hecho lo es, pero antes de comprarte el juego que deseas conviene mirar en varias tiendas. En general (y sobre todo estando cerca del lanzamiento) se suele respetar el precio "recomendado", pero después cada tienda tiene su "oferta" y nos podemos llevar verdaderas sorpresas y diferencias de precio abismales entre unas y otras. ¿Cuáles venden más barato? Las tiendas online como Amazon o Zavvi tienen esa fama (bien merecida en la mayoría de los casos). Pero no dejéis de pasaros por tiendas físicas como GAME o MediaMarkt porque podéis llevaros sorpresas muy agradables.





Los juegos de segunda mano suponen una excelente forma de ahorrar. Los precios que ponemos en la revista suelen ser precios "recomendados" por juegos nuevos. Pero podemos encontrarlos más baratos recurriendo a la segunda mano. Tiendas como GAME o Cex te permiten vender los juegos que ya no quieras y "reinvertirlos" en adquirir otros seminuevos garantizados. Eso sí, si eres muy maniático con el tema de la conservación, fíjate bien en que estén en buen estado tanto caja como disco, que conserven todo lo que traía esa edición, etc. Y otra opción es el contacto entre particulares usando apps como Wallapop. Aquí con paciencia encontraremos mejores precios incluso.







6 JUEGOS DURADEROS

Otra forma de ahorrar es elegir un juego que nos asegure "chorrocientas" horas de diversión. Juegos con historias que sobrepasan las 50 horas (a lo que habría que sumar las tareas opcionales), títulos deportivos, de carreras o de estrategia, propuestas con una rejugabilidad fuera de toda duda, retos que por su dificultad te mantendrán pegado muchas horas al mando. Y no hemos mencionado los trofeos...



Mortal Kombat XL

PS4 | 44,95 € | LUCHA

Mortal Kombat X ya era el juego de lucha más duradero de PS4, ya que a su potente online se añadía una gran selección de modos para un solo jugador. Y esta versión *XL* trae nueve personajes extra.

ALTERNATIVAS: cualquier juego de lucha con Online y "chicha" en los controles, como *Street Fighter V, The King of Fighters XIV...*





Final Fantasy XV

PS4 | 49,95 € | JUEGO DE ROL

Lo hemos esperado diez años, pero al final creemos que la espera ha merecido la pena. *Final Fantasy XV* revoluciona la saga de forma radical en no pocos aspectos, pero con numerosos guiños que emocionarán a los fans de las entregas previas (poder escuchar las bandas sonoras de los *FF* clásicos mientras vamos montados en el coche Regalia es una idea fabulosa). En cuanto a la duración, su historia consta de 14 capítulos que rondan las 40 horas. Pero el enorme mundo abierto que plantea *FFXV* nos ofrece muchísimas tareas secundarias y verlo todo verlo todo nos puede llevar más de 100 horas tranquilamente, con minijuegos como carreras de chocobos, arena de batalla, pescar más de 100 especies...

ALTERNATIVAS: en PS4 está el pack *FFX/FFX-2*, aunque no te olvides de otros juegos de rol japoneses como los *Tales of, Star Ocean...*



Minecraft

PS4/PS3/PS VITA | 24,95 € | SANDBOX

Si hablamos de un juego duradero, no podemos dejar de mencionar *Minecraft*. Pese a que nuestra versión está más limitada con respecto a la de PC, podrás estar construyendo y creando entornos hasta el infinito y más allá. Y sigue actualizándose.

ALTERNATIVAS: pues la más clara es *Terraria*, que es parecida pero en 2D. *Dragon Quest Buiders* y *7 Days to Die* también comparten algunas ideas.

Batman Arkham Knight GOTY

PS4 | 44,95 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Surca las calles de Gotham con tu destructivo Batmóvil para luchar contra el misterioso villano que da nombre al juego, en una trama que te enganchará. Y más tratándose de esta edición, que trae todos los contenidos del "season pass" como los Desafíos Luchador contra el Crimen y los niveles extra como La Venganza de Catwoman o el Pack de Historias de Harley Quinn.

ALTERNATIVAS: otro GOTY "oscuro", duradero y muy recomendable es *Sombras de Mordor.*





No Man's Sky

PS4 | 34,95 € | AVENTURA

Que sí, que ya sabemos que *No Man's Sky* no incluyó todo lo que anunciaron en el día de su lanzamiento, pero con las actualizaciones gratuitas que le han ido metiendo, parece que la cosa cambia... y mucho. Al fin y al cabo, ¿quién puede resistirse a explorar la galaxia a bordo de una nave y visitar planetas que se general de forma procedural?

ALTERNATIVAS: no hay otro juego equiparable.





MGSV: The Definitive Edition

PS4 | 34,95 € | AVENTURA DE ACCIÓN

***Metal Gear Solid V* fue una de las aventuras más controvertidas** del 2015. Tras un prólogo de lo más esperanzador (*Ground Zeroes*), *The Phantom Pain* estaba llamado a ser el juego que pusiera el broche de oro a la saga *MGS*. Pero un desarrollo caro y repleto de problemas (que terminó con la salida de Hideo Kojima de Konami) acabó pesándole mucho. Esta edición incluye *Ground Zeroes* (que como recordaréis, en su día se vendió aparte), *The Phantom Pain* y sus 39 DLC, incluidos los argumentales (como Déjà Vu y Jamais Vu) y los de las armas y objetos para *Metal Gear Online*. Sigue teniendo los mismo problema de "narrativa" y la estructura de las misiones es nefasta, pero esta edición asegura muchas, muchísimas horas de juego.

ALTERNATIVAS: si pedís un juego tipo "sandbox" y con un potente online, ése es *GTA V.*





GTA V

PS4 39,95 € AVENTURA DE ACCIÓN

Fue uno de los grandes de la pasada generación y sigue siéndolo en ésta. Lejos de limitarse a hacer un "remaster" metiéndole dos chorradas, en Rockstar se curraron muchísimo la versión PS4 de su *GTA V*, añadiendo novedades como poder jugarlo en primera persona. Pero sobre todo, desde Rockstar han apoyado muchísimo *GTA Online*, dotándole de mucho contenido durante todos estos meses. El resultado es que *GTA V* sigue estando entre los juegos más vendidos, uno de los que tiene un Online más activo y, por ende, tenemos que recomendarlo sí o sí si buscas un juego que te dure meses. Aunque siga sin estar del todo a precio reducido, compensa.

ALTERNATIVAS: casi cualquier "sandbox" te va a brindar muchas horas de diversión, desde los *Watch Dogs* o los *Far Cry*, hasta otras remasterizaciones de éxitos de PS3 en PS4 como *Saints Row IV: Re-Elected & Gat out of Hell*.





XCOM 2

PS4 29,95 € ESTRATEGIA

La estrategia es otro de los géneros que son una apuesta segura si lo que buscamos son juegos que proporcionen cientos de horas de diversión. Y el mejor juego de estrategia que tenemos en PS4 hasta la fecha, en nuestra opinión, es *XCOM 2*.

ALTERNATIVAS: otros juegos de estrategia duraderos en PS4 son T*ropico 5: Complete Collection* (el juego original y las 2 expansiones) y *Grand Ages: Medieval*.





The Witcher III: Wild Hunt GOTY

PS4 44,99 € JUEGO DE ROL

El gigantesco juego de rol de CD Projekt nos conquistó a todos gracias al carisma de sus protagonistas, su elaborada trama y unas misiones secundarias en las que daba gusto perderse. Pues si el original ya era larguísimo, imaginad cuántas horas puede durarnos *The Witcher III: Wild Hunt GOTY*, que además de la aventura original incluye todos los DLC que el estudio polaco nos ha ido regalando tras el lanzamiento original y las dos ENORMES expansiones de pago, *Hearts of Stone* y *Blood & Wine*, que suponen decenas de horas de juego adicional. Y lo mejor es que dichas expansiones vienen incluidas en el disco.

ALTERNATIVAS: pues aparte de otros RPG enormes ya mencionados como *Dragon Age: Inquisition*, no podemos dejar de recomendar, también en PS4, *TES V Skyrim: Special Edition*, que además ofrece "mods".



Project CARS GOTY

PS4 44,95 € VELOCIDAD

Un buen juego de coches también puede mantenerte entretenido durante meses si te gusta la velocidad. La versión GOTY de *Project CARS*, sin ir más lejos, incluye más de 50 coches adicionales (algunos exclusivos de esta versión), cuatro nuevos circuitos y todas las mejoras añadidas desde su lanzamiento.

ALTERNATIVAS: pues principalmente *Assetto Corsa*, pero también *DiRT Rally, DriveClub, F1 2016...*





Dark Souls III

PS4 59,95 € ROL

Uno de los GOTY de 2016. Pese a salir en la primera mitad del año pasado sigue siendo otra opción estupenda si quieres dedicarle horas y horas a un juego. Además de su proverbial dificultad, *Dark Souls III* esconde múltiples secretos imposibles de ver con sólo una pasada. Y además siempre podemos disfrutarlo haciéndonos un "new game plus", con un personaje que no tenga nada que ver con el que nos hiciéramos en la partida anterior. Os aseguramos que la experiencia de juego cambia radicalmente si eres un Caballero a si eres un Piromántico (hay 10 clases).

ALTERNATIVAS: elegir un juego difícil o, al menos, que suponga un buen reto, también puede ser una experiencia "duradera". En la línea de *DSIII* tenemos *Bloodborne GOTY y Dark Souls II: Scholar of the First Sin.* Y descargables tenemos *Salt & Sanctuary, Darkest Dungeon...*



The Elder Scrolls Online: Gold Edition

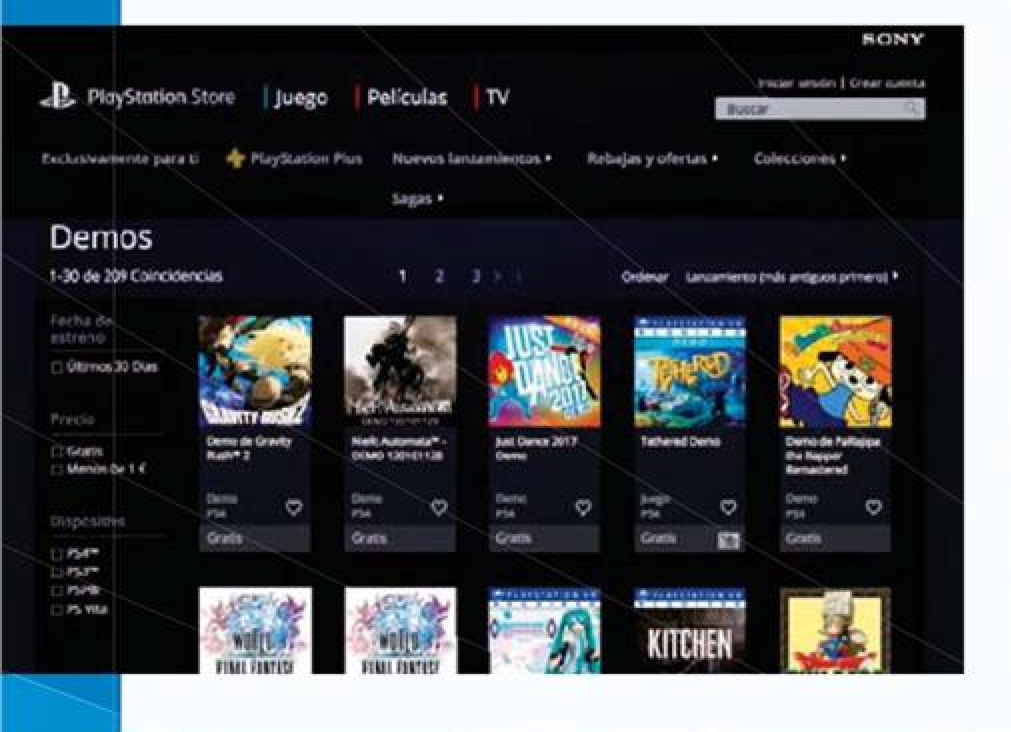
PS4 59,95 € MMORPG

Un juego de rol multijugador masivo online es otra opción muy a tener en cuenta si lo que buscamos es un juego duradero. Y en esto *TESO* se lleva la palma. Y la Gold Edition incluye, además, los 4 DLC que suman unas 40 horas de tramas adicionales.

ALTERNATIVAS: el otro gran MMORPG es *FFXIV*.

7 DEMOS GRATUITAS

Otra buena opción para jugar gratis es "patearse" el Store buscando demos. Todas son gratuitas y aunque la mayoría duran poco, algunas tienen muchísima miga (recordad el ya mítico *P.T.*) y las hay que ofrecen intensas horas de juego (como la del reciente *Nioh*). Eso sí, suelen estar disponibles por tiempo limitado, así que estad atentos al Store.







Dragon Quest Builders

PS4/PS VITA | GRATIS | SANDBOX/ROL

Si quieres saber cómo funciona exactamente esta atractiva mezcla entre *Minecraft* y *Dragon Quest*, su demo te espera en PS Store.



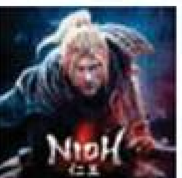


Gravity Rush 2

PS4 | GRATIS | ACCIÓN

Desafía la gravedad en este explosivo juego de acción que es una de las principales apuestas de Sony para este inicio de año. La demo mola todo.





Nioh

PS4 | GRATIS | ROL DE ACCIÓN

Otro de los grandes títulos de cara a este inicio de año nos dejó no una sino dos demos en las que pudimos comprobar lo duro que será su desarrollo.





Odin Sphere: Leifthrasir

PS4/ PS VITA | GRATIS | ROL

Odin Sphere: Leifthrasir es una auténtica joya que es bastante desconocida. Pero gracias a esta demo, todo el mundo podrá catar sus virtudes.

8 REBAJAS TEMPORALES EN PS STORE



Si no te importa tener juegos en formato digital, no dejes de pasearte por el Store buscando ofertas temporales (que son para todos, independientemente de si eres miembro o no de PS Plus). Siempre suele haber ofertas, y más coincidiendo con fechas señaladas tipo Halloween, Black Friday, Navidad... Eso sí, son temporales así que no te lo pienses mucho. De hecho, ahora mismo están las rebajas de enero y si te das prisa todavía puedes pillar algunas ofertas como éstas:



ANTES 34,95€ AHORA 19,99€ AHORRA UN 42%

Bloodborne

PS4 | 19,99 € | ROL DE ACCIÓN

Uno de los grandes exclusivos de PS4 a un precio de risa gracias a estas ofertas temporales. También está rebajada (pero menos) su edición GOTY.



ANTES 59,95€ AHORA 16,99€ AHORRA UN 71%



Borderlands: Una Colección muy guapa

PS4 | 16,99 € | SHOOT'EM UP

Dos de los tres *Borderlands* de PS3 en PS4 a un precio de otro planeta. Duraderos, divertidísimos y, sobre todo, muy disfrutables en compañía de amigos.



ANTES 14,99€ AHORA 7,99€ AHORRA UN 50%



GTA San Andreas

PS4/PS3 | 7,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Descubre o vuelve a disfrutar del que probablemente es el mejor juego de todo el catálogo de PS2 y uno de los mejores de la historia. Ahora, a mitad de precio.



ANTES 59,99€ AHORA 29,99€ AHORRA UN 50%

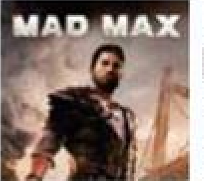
Hitman: Primera Temporada

PS4 | 29,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Disfruta a mitad de precio de la Primera Temporada Completa de *Hitman* poco antes de que salga su edición en formato físico (que será más cara).



ANTES 69,99€ AHORA 14,99€ AHORRA UN 78%



Mad Max

PS4 | 14,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Uno de esos juegos que llegó sin hacer mucho ruido y terminó levantando mucha polvareda (nunca mejor dicho). Muy recomendable y más a este precio.



ANTES 69,99€ AHORA 39,99€ AHORRA UN 42%



Mafia III

PS4 | 39,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

Tal vez en su estreno no fue tan bueno como cabía esperar, pero con este descuento temporal, es una oferta que no podrás rechazar...



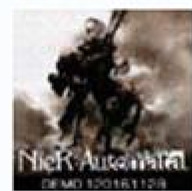


Just Dance 2017

PS4 GRATIS MUSICAL

Mueve el esqueleto con la demo de *Just Dance 2017* que, al igual que el juego completo, es compatible con PS Move y PS Camera para hasta 6 jugadores.





Nier Automata

PS4 GRATIS ACCIÓN

Prueba gratis uno de los juegos más prometedores de cara a la primera mitad de 2017. Desarrollado por Platinum Games, huele a clásico moderno.





Resident Evil 7

PS4 GRATIS SURVIVAL HORROR

Más que una demo fue un auténtico fenómeno de masas. Capcom nos tuvo días enteros buscando la utilidad de un dedo. ¡Y podemos probarlo con PS VR!





World of Final Fantasy

PS4/PS VITA GRATIS ROL

Una peculiar apuesta de Square Enix que busca tanto enganchar a los que no conocen la gaga como enamorar a los veteranos con su "fan service".



■ Recuerda visitar PS Store con regularidad, puedes llevarte sorpresas muy agradables...



TES V Skyrim: Special Ed.

PS4 39,99 € ROL

¿Qué os vamos a contar a estas alturas de uno de los mejores juegos de rol de PS3? Además llega a PS4 con mejoras y añadidos como "mods".



Titanfall 2

PS4 34,99 € SHOOT'EM UP

Tuvo que hacer frente a los dos grandes shooters del momento (*CoD Infinite Warfare* y *Battlefield 1*), pero tiene armas (y mechas) de sobra para convencer.

9 COMPARTE UNA CUENTA

Un mismo usuario puede tener su PS4 como principal y además, usar su cuenta en otra PS4 como secundaria. La idea es que, si vas a casa de un amigo, puedas usar tu perfil en su PS4 y jugar a los juegos de tu biblioteca en su consola pero... este sistema deja una puerta abierta a que dos personas puedan compartir una cuenta y disfrutar de la misma biblioteca de juegos, con el ahorro que eso conlleva. Para ello, la persona que tenga su PS4 como secundaria está obligada a jugar sólo con el perfil desde el que se han comprado los juegos (y siempre conectado a internet), mientras que la persona que tenga la PS4 como principal, debe jugar a los juegos de la biblioteca con cualquier otro "usuario" de su consola. Si además esa cuenta "compartida" es miembro de PS Plus, el que tenga la consola como secundaria podrá jugar online pero siempre desde el perfil que paga PS Plus (no podrá acceder al resto de ventajas de PS Plus), mientras que el que la tenga como principal podrá jugar online desde cualquier otro "usuario". Si haces esto, que sea con una persona de total confianza.

Para activar o desactivar una PS4 como principal, ve a Ajustes/PlayStation Network/Administrador de cuentas/Activar como tu PS4 principal.



10 SUSCRÍBETE A PLAYMANÍA

No queríamos terminar este reportaje sin recordarte todo lo que puedes ahorrarte si te suscribes a Playmanía. Además de recibir la revista cómodamente en casa, doce números de Playmanía (edición en papel + digital) te salen por sólo 39 euros en lugar de los 61, 90 que te costarían por separado. Y siempre hay un regalo. Puedes suscribirte en ozio.axelspringer.es/playmanía, por teléfono (902 540 777) o escribe a suscripcion@axelspringer.es



■ Este mes por suscribirte regalamos la guía oficial de *FFXV*. Otros meses son auriculares...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de Dragon Ball

Hola y enhorabuena. ¡Pedazo de número el del mes pasado! Quería preguntaros si después de *Xenoverse 2* hay algo previsto en el próximo año de Dragon Ball, ya sea para PS4 o Vita,

@Yuyu Izquierdo Ponce

Pues de Dragon Ball, lo que hay confirmado de momento para 2017 son dos nuevas sagas de "Dragon Ball Super" (con nuevos personajes) y una nueva película, pero juegos por ahora no hay ninguno confirmado por parte de Bandai Namco para PS4 o Vita. Pero tranquilo que los habrá con casi total seguridad. A ver si en el inminente Level Up, el evento anual de la compañía, nos confirman algo al respecto.



Goku regresará a nuestras consolas con total seguridad, aunque aún no sabemos cuándo.

El pasado de Nathan Drake

Hola amigos de Playmanía. Me acabo de comprar una PS4 y todo el mundo me dice que tengo que jugarme *Uncharted 4*. Pero nunca tuve PS3 (tenía una Xbox One) y en su día me perdí los tres primeros *Uncharted*. ¿Me perderé algo de la trama si me juego *Uncharted 4* sin conocer el resto? Muchas gracias.

@Rufino Santos

Tus amigos tienen razón en decirte que tienes que jugarte *Uncharted 4*, ya que efectivamente es uno de los mejores juegos que tiene PS4 en su catálogo. Respondiendo a tu pregunta, como juego, *Uncharted 4* es perfectamente disfrutable de forma independiente. Lo único que te perderías es el "background" de los personajes, pero en el juego queda bastante clara la relación entre ellos. Otra opción es que te compres *The Nathan Drake Collection*. Eso sí, nuestro consejo es que juegos primero los anteriores, porque *Uncharted 4* es mucho mejor y si los juegas después de *U4* te van a saber a poco.



No hay fecha para el remake de *FFVII*, pero no llegará en 2017.

Square Enix en 2017

¿Cuándo tiene previsto sacar Square Enix el remake de *Final Fantasy VII*? ¿Llegará este año?

@Sergio Pazos

Pues es una buena pregunta... a la que no tenemos respuesta. La gran producción "rolera" de Square Enix de cara a este año 2017 es *Dragon Quest XI*, (aparte de las dos remasterizaciones de la saga *Kingdom Hearts*). No tenemos noticias de que vayan a sacar este año el "remake" de *Final Fantasy VII*, ni tampoco *Kingdom Hearts III*, que es la otra gran superproducción que la compañía japonesa tiene anunciada desde hace tiempo.

¿Por qué no es retrocompatible?

Hola. ¿Por qué Sony no apostó por la retrocompatibilidad en ningún momento con PS4? No es algo que me hubiera gustado personalmente, pero por saber.

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Las razones no las sabemos a ciencia cierta, pero las podemos suponer. Hacer que PS4 hubiese sido retrocompatible significaba un esfuerzo "extra" que, no sólo no les compensa, sino que les privaría de poder vendernos aquellos juegos "otra vez". En realidad, sí podemos jugar en PS4 a ciertos juegos de PS2 o PS3, pero pagando por ellos en el Store o bien como "remasteres".



¿Ha sido 2016 un mal año para los videojuegos?

Hola Playmaníacos. Desde Internet noto como una corriente de opinión que afirma que 2016 ha sido un año malo para los videojuegos, con lanzamientos flojos. Lo dicen muchos usuarios e incluso ciertos periodistas y "youtubers". Pero a mí no me lo parece. ¿Vosotros qué opináis?

@Sergio Beltrán Rodríguez

Pues nosotros también alucinamos con estas opiniones. Dejando a un lado otras consolas, diríamos que para PS4 ha sido un buen año, tanto de exclusivos (*Uncharted 4, The Last Guardian*...) como de multiplataformas (*Final Fantasy XV, Doom, Dark Souls III, Dishonored 2*...). Además Sony ha lanzado un nuevo modelo de consola más potente (PS4) y ha puesto en marcha la realidad virtual con PlayStation VR. Por supuesto, también ha habido lanzamientos decepcionantes (como *No Man's Sky*), pero en general, diríamos que el nivel es bastante alto. Nosotros respetamos todas las opiniones, pero a veces no entendemos muy bien qué es lo que quieren algunos...



2016 ha sido un buen año para los poseedores de una PS4.



■ El título de CD Projekt dedicado al juego de cartas de *The Witcher III* ahora mismo está en fase de beta cerrada. Saldrá a lo largo de 2017.



¿Qué opinas de *Resident Evil 7*? ¿Lo jugarás con PS VR?



Tiene pintaza



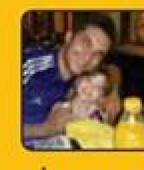
Miguel Ángel Martín Arce
"Me parece una vuelta al survival horror y, por fin, un *RE* en condiciones. Vale que no hay zombis, pero como juego de terror tiene pintaza. No tengo PS VR pero sumaría muchos puntos".

No me gusta esa vista



Ignacio Moya Viveros
"Está claro que miedo va a dar y mucho, pero a mí no me gusta la vista subjetiva, así que no lo cataré, aunque si incluyeran una opción que te dejara jugar en tercera o primera persona me harían cambiar de opinión".

La demo me encantó



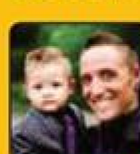
Daniel Hernández
"A mí no me molesta el cambio para nada. Al contrario, le sienta bastante bien. El puzle del dedo y la mano me trajo muchos recuerdos de los primeros enigmas de *Silent Hill* por su dificultad, así que por mi parte será una compra asegurada. Y fue una excelente idea lanzar la demo como publicidad".

No merece llamarse así



Kone Sparrow
"Para mí no se merece ese nombre, pienso que es una cagada. Ya podían haber puesto las dos opciones (primera o tercera persona) y que cada uno juegue como le guste. Es una copia de *P.T.* y publicidad para las gafas de RV".

Con PS VR es una pasada



Toni Fajardo Torner
"¡Jugar a *Resident Evil 7* con PS VR será una pasada! Es una de las sensaciones que buscaba con PS VR: sentirme dentro del juego, ser yo el protagonita y... ¡llevarme sustos de verdad! Espero que salgan mas juegos como este".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego de los que salen en 2017 esperas con más ganas?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Cuándo sale lo nuevo de Crash Bandicoot?

@Yuyu Izquierdo Ponce
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, es decir, la "puesta al día" de las tres primeras entregas de *Crash Bandicoot* aparecidas en PSone a cargo de Vicarious Visions está prevista para este mismo año. No hay fecha exacta, pero nosotros apostamos que saldrá en primavera... o antes.

¿Habrá un nuevo *Persona* después de esta quinta entrega?

@Beatriz Hernández
Es pronto para hablar de ello (¡*Persona 5* ni siquiera ha salido aún en Europa!), pero dudamos mucho que sus responsables se pongan YA con un "Persona 6". Antes apostarán por un "spin off" de la saga, seguramente otro juego de lucha tipo *Arena*.

¿*SW Battlefront II* sin modo Conquista?

@Antonio Rodríguez
Pues los últimos rumores apuntan a que saldrá sin este modo, uno de los favoritos de los fans. Pero aún pronto para asegurarlo.

¿Cuándo llega *Marvel vs Capcom Infinite*?

@Rigo Vázquez
Saldrá sin duda alguna a lo largo de 2017, pero no lo esperes hasta la segunda mitad del año (probablemente de cara a la campaña navideña). En próximos eventos desvelarán mas detalles.

Un juego de un juego de cartas

Hola Playmanía. Tengo dos preguntas rápidas. ¿Cuándo saldrá *Gwent*? Será totalmente independiente o habrá que tener *The Witcher III*? ¡Gracias!

@emilito26

Pues el pasado mes de junio el sello polaco registró la marca "Gwent: The Witcher Card Game". Y efectivamente, se trata de un juego centrado exclusivamente en el juego de cartas que podemos jugar en *The Witcher III* (en la versión en castellano, dicho juego se llama Gwynt). Ahora mismo está en fase de beta cerrada y lo están probando y haciendo cambios y ajustes prestando atención al "feedback" recibido. Lo esperamos para 2017 y, en principio, será un descargable independiente (es decir, que no necesitaremos tener *The Witcher III* para disfrutarlo).

Recuperar el París-Dakar

Hola playmaníacos. Soy un gran amante de los juegos de carreras de coches y me gustaría saber si alguna compañía piensa sacar algún juego del rally París-Dakar o al menos algún modo de juego dedicado a esta prueba.

@Oscar Castán Martínez

Pues es curioso que lo menciones porque hace años que no vemos uno, pero en la época de PSone y PS2 sí hubo unos cuantos juegos dedicados exclusivamente a esta carrera y con licencia oficial. Pero las editoras más importantes que apostaron por ellos (Virgin y Acclaim) ya no existen, y actualmente no nos consta que ninguna compañía quiera apostar por esta prueba. Lo más cercano que se nos ocurre en PS4 es que recorras a toda velocidad los desérticos escenarios de *Mad Max*... (es broma).

Francotiradores en la distancia

Hola. ¿Cuál me compro *Ghost Recon: Wildlands*, *Sniper: Ghost Warrior 3* o *Sniper Elite 4*? ¿Cómo es posible este boom de juegos de francotiradores?

@Marc Ortigosa

Los tres juegos comparten similitudes pero no son tan parecidos, ojo. *Wildlands* es un "sandbox" en toda regla, en el que nos enfrentaremos a un poderoso cartel de la droga en Bolivia. Por supuesto que podremos acabar con los enemigos desde la distancia, pero también habrá otras muchas otras armas, vehículos... El juego de francotiradores más "puro" será *Sniper Elite 4* (ambientado en la Italia de la II Guerra Mundial) y con cooperativo, mientras que *Sniper Ghost Warrior 3* apostará por una fórmula intermedia: francotirador en un mundo abierto con vehículos, drones...


■ Los francotiradores están de moda aunque el único juego realmente centrado en esta disciplina militar es Sniper Elite.



¿Es necesario jugar al primer *Nier* para disfrutar de *Automata*?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

No. Comparten universo y *Nier Automata* arranca después del cuarto final del original, pero no vemos necesario haber jugado al de PS3 para disfrutar de éste. Ni siquiera lo hace el mismo estudio (el primero fue desarrollado por Cavia y éste corre a cargo de Platinum Games).

¿Cuando sale *Stardew Valley* en PS4?

@Daniel Martín

Pues cuando leas esto, este colorido y adictivo "simulador de vida en la granja" ya estará disponible en el Store para su descarga por 14,99 euros. Otra pequeña joya que cautivó a muchísimos jugadores de PC el año pasado que se incorpora a nuestro catálogo.

¿Pueden jugadores de PS3 y PS4 jugar online en la misma partida en *Borderlands 2*?

@Raúl Durden

No, no es posible. Para jugar Online juntos en la misma partida tienes que jugar en la misma plataforma. Pero en este caso, siempre puedes invitarle a casa y jugarlo a pantalla partida.

¿Cuando llegará *Dragon Quest XI* para PS4?

@Toni Yáñez

Pues aunque Square no ha revelado aún las fechas oficiales, saldrá a lo largo de este 2017. En Japón lo esperan para antes de junio y en occidente a lo mejor nos toca esperar un poco más.

¿En qué trabaja ahora Hironobu Sakaguchi?

@Beatriz Hernández

Pues el considerado "padre" de la serie *Final Fantasy* está trabajando en trasladar a consolas su último juego (*Terra Battle*, un "free to play" para móviles) y además, ya ha anunciado que en 2017 presentará su nuevo proyecto. Pero ojo, no sabemos en qué plataformas saldrá. Y sus últimas creaciones (*Lost Odyssey*, *The Last Story*...) no han sido para consolas de Sony.

Remasterizando el lejano Oeste

¡Buenas! He visto que ya está disponible en el Store *Wild Guns Reloaded*. Tiene buena pinta ¿Qué cambios le han metido con respecto al de Super Nintendo?

@Dani Martín

Efectivamente, este arcade ambientado en un lejano Oeste muy peculiar ya está en el Store, conservando su estética, su dificultad "old school" (un disparo, una muerte) y su tono arcade (no se puede guardar la partida, tienes que pasarte el juego "del tirón"). Eso sí, han metido nuevos niveles y enemigos, dos personajes extra (Doris y el perro Bullet que vienen a unirse a los ya conocidos Clint y Annie) y, lo más importante, han ampliado el cooperativo de 2 a 4 jugadores (sólo local). Si te gustó el *Wild Guns* original píllalo de cabeza, aunque su precio (29,99 euros) nos parece bastante elevado.



■ Mueve tu punto de mira para acabar con los enemigos de los fondos mientras esquivas como puedas todas sus balas en *Wild Guns Reloaded*. Sí, sabemos que es más fácil decirlo que hacerlo.



Controladores adaptados

Con PSone y PS2 salió un mando adaptado para jugar con sólo una mano (era como un guante con todos los botones en el mismo). ¿Sabéis si ahora habría algo similar? Pregunto porque una persona que adoro sólo tiene un brazo y lleva toda su vida pasándose los *Final Fantasy* y la jugabilidad del XV se lo impide.

@LauraFireflies

Efectivamente, en la época de PSone y PS2 hubo varios controladores adaptados para poder jugar con una sola mano, desde el guante que mencionas hasta otro modelo lanzado por Hori. Nos hemos puesto a buscar y hemos encontrado un modelo en Amazon (adjuntamos foto aquí debajo). que puede que le sirva, pero no lo hemos probado así que no te podemos confirmar si funciona bien. Si lo compráis y funciona bien, por favor escribidnos para que podamos recomendarlo.



■ TGC PS4 One Handed Controller disponible aquí: www.amazon.co.uk/TGC-%C2%AE-PS4-Handed-Controller/dp/B00V8QKUN2

A vueltas con *Resident Evil 7*

¡¡Hola!! Tengo una duda: es que mi tía y yo nos preguntamos si el nuevo *Resident Evil 7* es en plan shoot'em up siempre o si en algún momento se verá entero a nuestro personaje. Espero su respuesta. Un saludo

@Silvia Pérez Pleite

Suponemos que cuando dices que es "en plan shoot'em up" te refieres a que es en primera persona, ¿verdad? Si es así, la respuesta es afirmativa: jugaremos bajo una vista subjetiva. Pero ojo, que pese a que este cambio pueda parecer muy radical, lo cierto es que *RE7* estará muy cerca de las entregas clásicas en no pocos aspectos: el tipo de exploración, los puzles y sustos, munición e inventario limitados, curación a base de hierbas... Va a ser un auténtico retorno a las raíces de la serie... aunque no lo parezca.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Interferencias con PS VR

Buenas playmaníacos. Me compré PS VR y, aunque no lo use, para mayor comodidad tengo la consola conectada a la Unidad de Procesamiento en todo momento. Pero ahora me estoy jugando a *The Last Guardian* y a veces hay como "interferencias", como si dejara de llegarle la imagen por un segundo. La tele se funde a negro y luego vuelve. ¿Es normal?

@ Dani Martín

Pues no, no es normal. Aunque nosotros recomendamos enchufar la consola a la tele directamente cuando estés jugando a juegos "normales", en teoría la unidad de procesamiento debería permitirte jugar sin problemas. Revisa bien el cableado y, si puedes, usa cables HDMI de mayor calidad que el que viene incluido en el "paquete de PS VR".

Volantes sin pedales

Hola. Me gustaría saber si existe algún volante para PS4 sin pedales, es decir, que posea acelerador y freno en el volante, en caso de no poder usar las piernas adecuadamente o simplemente porque no quieres usar pedales. Si no existiese ningún volante con estas características, ¿es posible configurar algún volante con pedales para poder acelerar y frenar desde el volante de manera cómoda? Eso es todo, gracias y un saludo.

@ Miguel Manuel

No nos consta que existan volantes para PS4 sin pedales, pero prácticamente todos los volantes con pedales funcionan sin ellos o pueden ser configurados para que se acelere y frene con los botones que hay en el mismo volante. Suele ser una opción bastante habitual.

Tecnología HDR y PS VR

¡Salud playmaníacos! Este año he sido muy bueno y me he regalado una PS4 Pro, un PS VR y una tele 4K con tecnología HDR, pero no consigo que los juegos compatibles se vean en modo HDR ¿A qué puede deberse? Gracias por estar ahí todos los meses.

@ Pablo García

Si estás 100% seguro de que tu tele es compatible (recuerda que no todas las teles 4K lo son) lo único que se nos ocurre es preguntarte si juegas con la unidad de procesamiento de PS VR contactada todo el rato. Si es así, la unidad de procesamiento no "procesa" la tecnología HDR por lo que, para disfrutarla, tendrías que enchufar directamente tu PS4 Pro a la tele. Sabemos que es un rollo tener que andar conectando y desconectando cables, pero no queda otra.

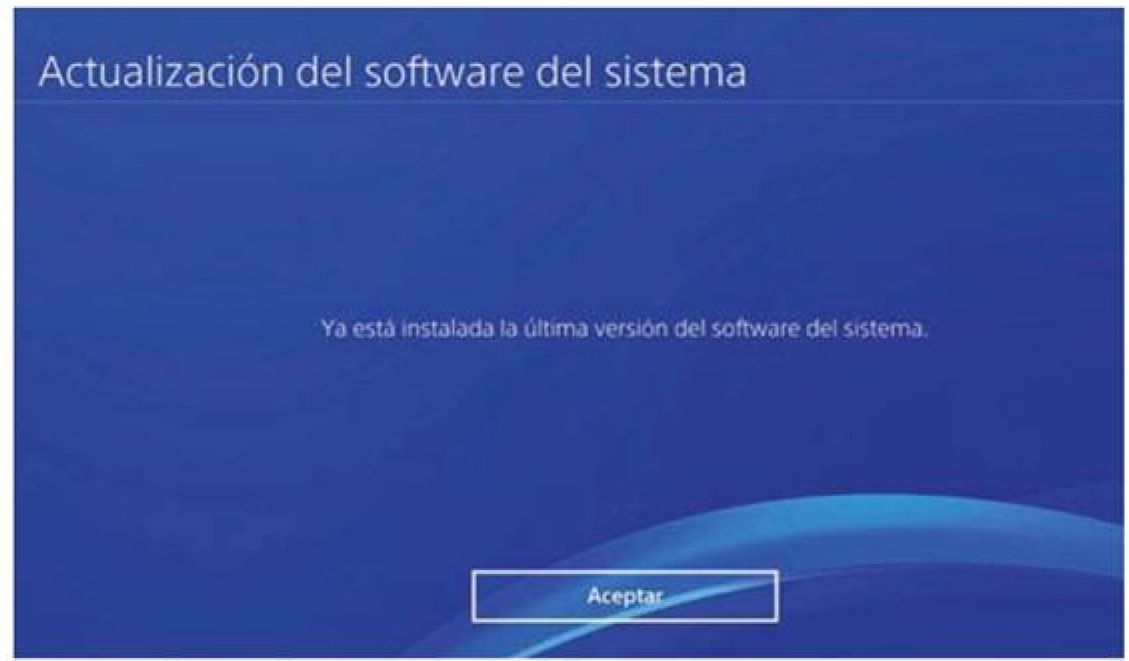
SÁCALE PARTIDO A LAS 4K

Máxima resolución

La llegada de PS4 Pro ha ocasionado que muchos hayamos cambiado nuestra vieja TV por una 4K. O si ya tenías esa tele, ¿cómo resistirse a las ventajas de PS4 Pro? Aquí tenéis algunos consejos para aprovechar al máximo las posibilidades de este nuevo formato.



1. EQUIPO MÍNIMO



1 PS4 Pro. Pieza imprescindible si quieres disfrutar de la resolución 4K, aunque recuerda que el HDR también es compatible con PS4 "normal". Asegúrate de que su firmware está actualizado, conectando la consola a internet.



2 TV compatible. Aunque el 4K está ya bastante extendido, el HDR está aún en "pañales". Es bastante importante consultar el "input lag" de la TV en modo 4K HDR y asegurarte que sea lo más bajo posible.

En 2 minutos...

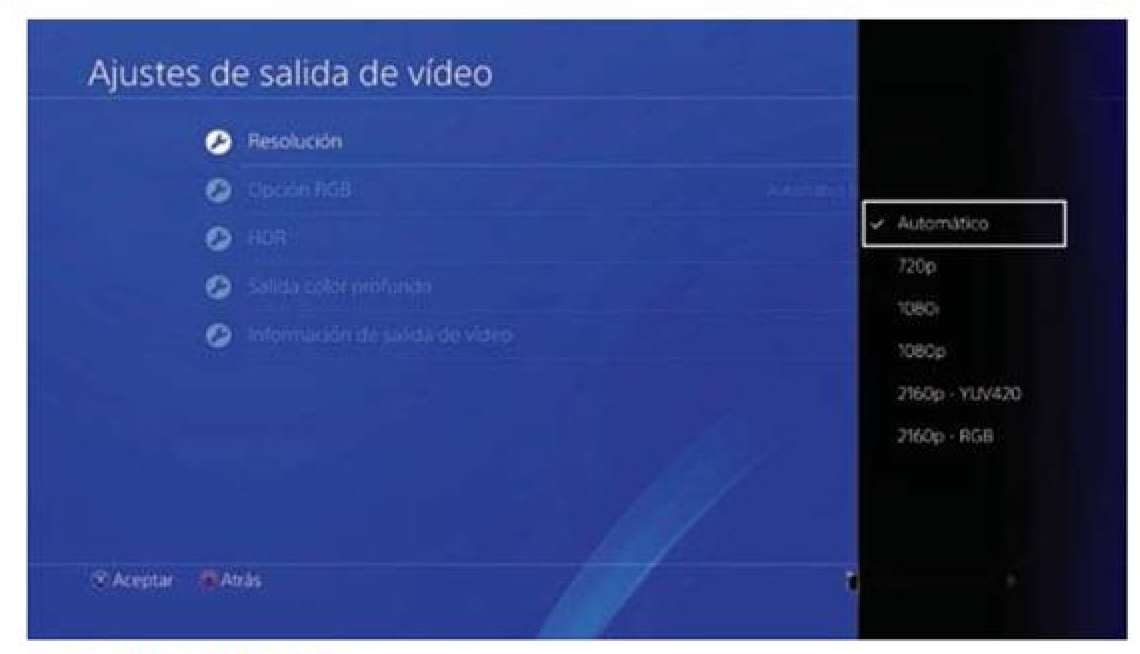


TANTO ESTAMOS OYENDO HABLAR DEL HDR que quizás es recomendable explicar qué es exactamente. "High Dynamic Range" es un término conocido en el mundo de la fotografía mediante el cual se amplía el rango de contraste de una imagen, más acorde con la realidad. Eso supone que veremos una gama más amplia de colores, algo especialmente notorio en las zonas oscuras, donde apreciaremos mucho más detalle sin necesidad de subir el brillo y "quemar" la imagen. Aunque PS4 y PS4 Pro son compatibles, sólo ciertas TV soportan HDR, así que fíjate bien si tu intención es cambiar de TV. Obviamente, el HDR sólo se aprecia en juego compatibles.



3 Cable. Si tienes una PS4 Pro vale con el HDMI que viene incluido, si no deberás hacerte con uno compatible con el estándar HDMI 2.0a, el único con capacidad de transmitir semejante "chorro de datos".

2. CONFIGURACIÓN



1 Resolución. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de vídeo/Resolución" y selecciona automático.



2 HDR. Igualmente, en "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video" activa la opción de "salida color profundo" y "HDR". Ambos deben de funcionar al unísono.



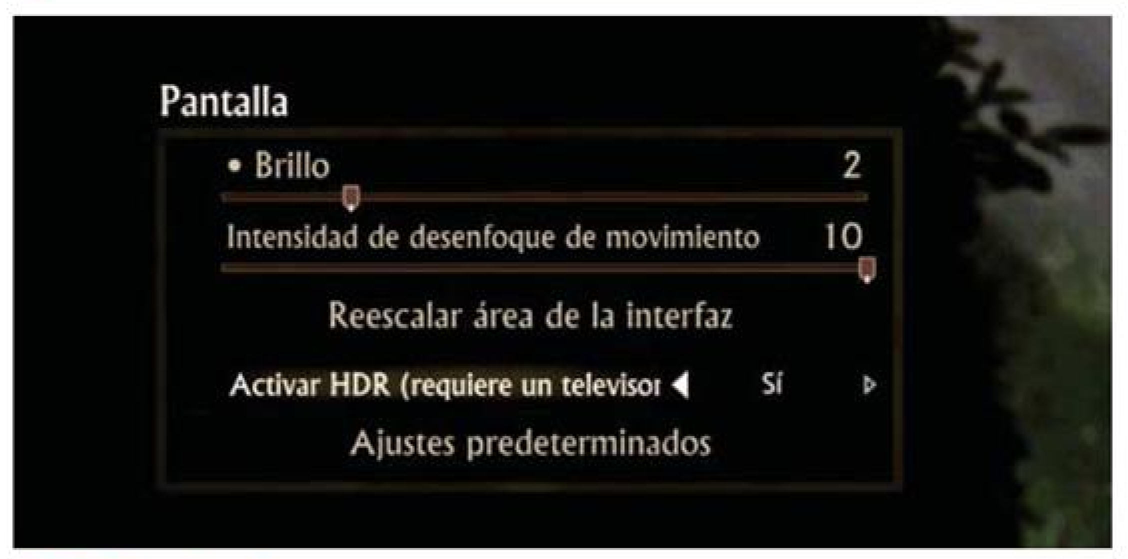
3 Comprobación. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes salida de video/Información de salida de vídeo" y observa dos datos concretos: Resolución debe indicar 3840x2160 (4K) o 1920x1080 (1080p) y en HDR debe poner "compatible con 2K/4K", según la resolución de tu TV.

Ojo con....

A LA HORA DE DAR EL SALTO AL 4K Y EL HDR, hay un aspecto muy importante que debes tener en cuenta antes de hacerte con una TV nueva. La cifra de "input lag" marca el tiempo que la TV tarda en reproducir en la imagen los que tú haces con el mando. Algunos modelos poseen un input lag tan alto que afecta a la jugabilidad notablemente. Otros ofrecen cifras competentes en una imagen 1080 p pero se dispara al pasar al 4K o HDR. Todo lo que supere los 45-50 ms empieza a ser problemático. Los jugadores "pro" de los shooters deberán incluso buscar por debajo de 35 ms.



3. PROBLEMAS



1 Contenido. Asegúrate de que el contenido que estás reproduciendo es 4K HDR. Si es una plataforma de streaming (como Netflix), configúrala para que siempre te ofrezca la mayor calidad de visionado. En juegos, busca a opción oportuna en las "opciones" de imagen.



2 Cableado. Los cables HDMI usados (todos) deben ser compatibles con la última versión del protocolo, la 2.2a. Chequéalo con detenimiento.



3 Puertos y configuración TV. Hay veces que no todos los puertos HDMI de la TV no compatible con 4K o, sobre todo, con HDR. Asegúrate de estar usando el correcto. Y lee las instrucciones de tu TV para no equivocarte.



4 Colores modificados. Si notas que hay demasiado brillo o que los colores salen distorsionados, prueba a ir a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video" y cambiar, en "resolución" a 2160p-YUV420. También prueba a cambiar a "limitado" en la "Opción RGB".

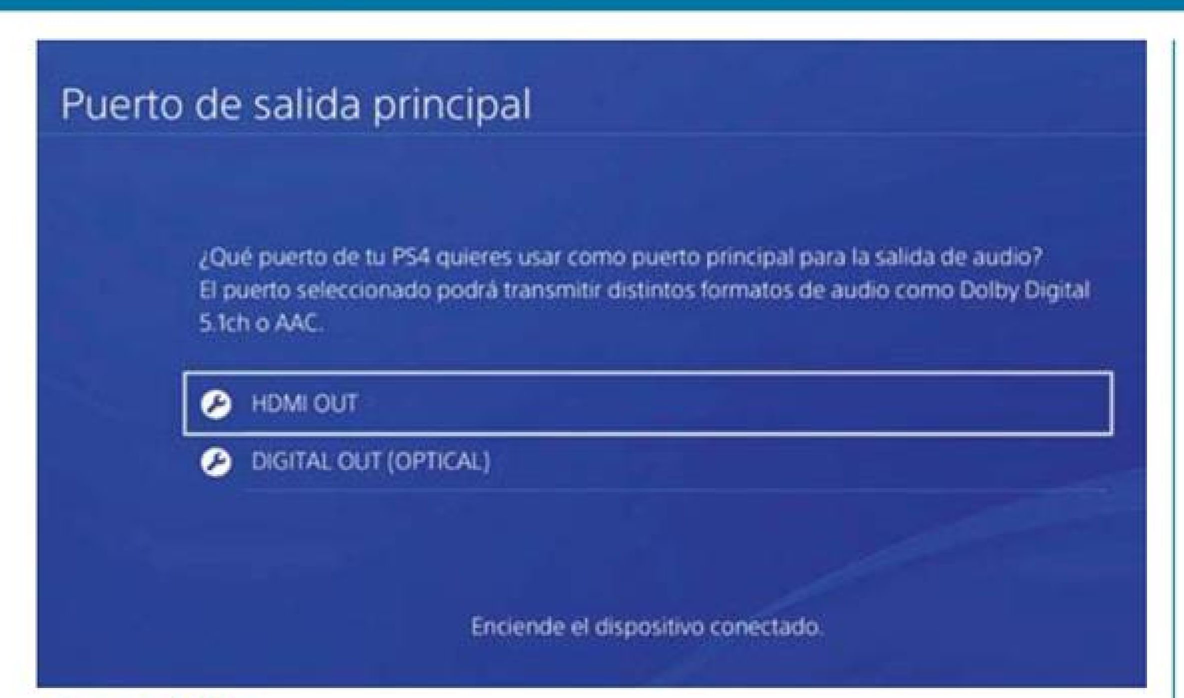
CÓMO CONFIGURAR EL SONIDO ENVOLVENTE

Sonido surround



Si dispones de un equipo 5.1 o 7.1 en casa puedes disfrutar de las capacidades del sonido surround en PS4. Pero las opciones son variadas y no siempre muy claras, especialmente en el caso de PS4 Slim, que carece de salida óptica.

1. CONFIGURACIÓN BÁSICA PARA CONSEGUIR EL MEJOR SONIDO



1 Salida. Si tu consola no es la versión Slim, puedes elegir sacar la señal multicanal por HDMI o utilizar para ello la salida óptica. Ve a "Ajutes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Puerto de salida principal" y elige entre "HDMI out" u "Optical out".



2 Canales y frecuencia. En el menú posterior se marcan las opciones multicanal compatibles con tu equipo de sonido (5.1, 7.1...) así como la frecuencia a la que la que puede reproducirlos. Consulta las características de tu amplificador o de tu televisor para salir de dudas.



3 Formato. Ve ahora a "Ajutes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Formato de audio (prioridad)" y elige entre PCM Lineal (la consola decodifica la señal y la manda al TV/amplificador) o "bitstream" (manda la señal codificada). En "bitstream" tendrás que elegir entre "Dolby" o "DTS" en función de la compatibilidad de tu equipo receptor.



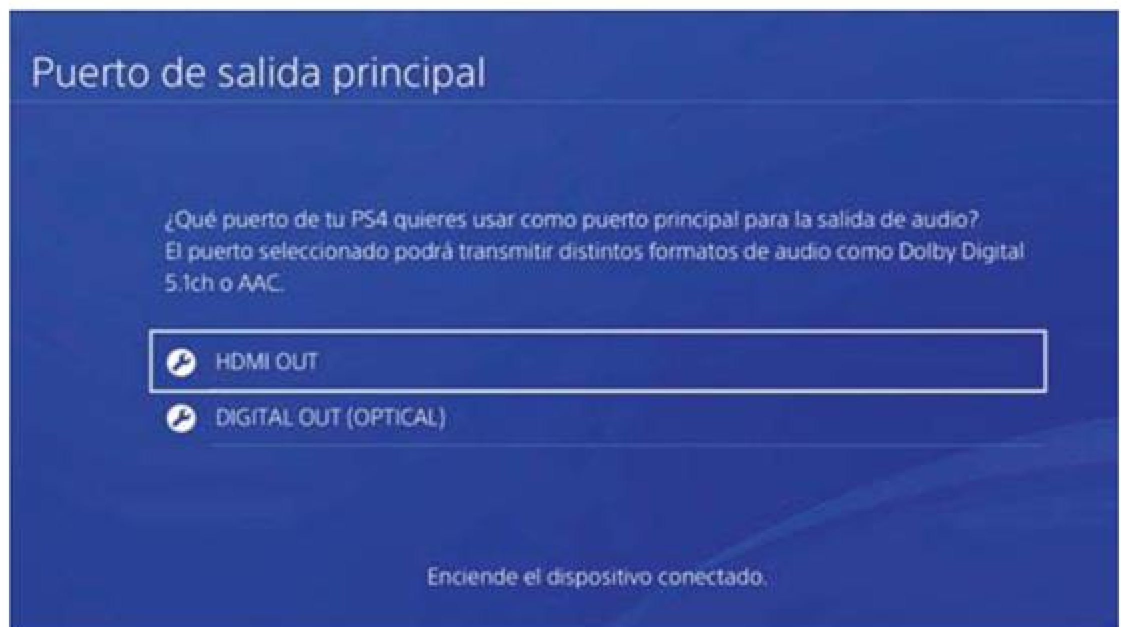
4 No unificado. Debes saber que la consola es capaz de mandar la imagen por HDMI y el sonido por salida óptica. Muy útil si, por ejemplo, tienes una TV 4K pero tu amplificador no es compatible. Para ello repite el paso 1.1, seleccionado "optical out", de manera que el audio saldrá por el cable óptico mientras que usas el conector HDMI para llevar la imagen al TV.

2. PS4 SLIM

Si tienes una de las nuevas PS4 Slim debes saber que ya no viene con salida óptica digital, lo que puede complicarte algunas configuraciones surround que usen un amplificador/receptor de sonido con esa conexión. He aquí algunas soluciones, que también puedes usar si tienes un TV 4K y un amplificador "normal" (2.2 y 2.3).



PS4 Slim prescinde de la salida óptica. Un problema si quieres conectar la consola a un ampli.



1 Normal. Si tu amplificador tiene entradas HDMI, la opción más normal es conectar el amplificador a la consola con el cable HDMI y conectar el amplificador a la tele con otro cable HDMI. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Puerto de salida principal" y elige "HDMI out".



2 TV. Si conectas la consola a la TV, con el cable HDMI, ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Puerto de salida principal" y elige "HDMI out". Si tu TV tiene salida óptica, usa un cable óptico para conectarla al amplificador. El máximo de canales que podrás obtener es 5.1 y deberás renunciar a los formatos de más calidad (Dolby True HD y DTS Master Audio), que sí obtendrías conectando la consola al ampli con HDMI, como indicamos en el Paso 1.

En 2 minutos...

¿CABLE ÓPTICO O HDMI? Esa es la cuestión... aunque en este caso la respuesta es clara. Si dispones de un amplificador que pueda aceptar ambas opciones, usa el HDMI siempre. Si es compatible con las versiones más recientes de HDMI (de 1.4 en adelante), podrás optar por señales multicanal 7.1 y los formatos de mayor calidad como Dolby True HD y DTS Master Audio. El cable óptico sólo tiene capacidad para transmitir 5.1 canales y en formato sólo Dolby Digital y DTS Digital.



El cable óptico está muy limitado frente al HDMI. Sólo transmite 5.1. Si tu amplificador es superior, una siempre HDMI.



3 ARC. El "audio return channel" es un tipo de conexión HDMI que casi todos los TV y amplificadores actuales usan. Conecta con normalidad la consola a la TV por HDMI, como en el punto 2, y la tele al amplificador también por HDMI, usando los puertos compatibles con ARC. El amplificador podrá así recibir la señal de sonido del TV, lo que incluye cualquier aparto conectado a la TV por HDMI: PS4, vídeo, decodificador..., usando un único cable HDMI.

Ojo con....

LOS AURICULARES SURROUND SI TIENES UNA CONSOLA PS4 SLIM. Muchos de estos sets usan decodificadores que requieren extraer la señal de audio de la consola mediante un cable óptico, salida que ha sido eliminada en el último modelo de PS4. Algunos fabricantes con modelos afectados ofrecen actualizaciones del firmware pero sólo palían las consecuencias en parte. También puedes usar la opción descrita en el apartado 2, es decir, cable óptico desde la TV al headset.



Sin la salida óptica, conectar algunos headsets surround puede ser un problema...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

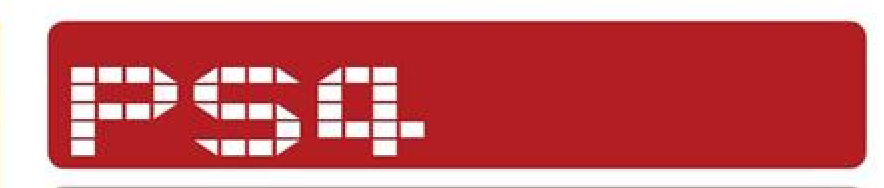
DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4


FIFA 17 recupera el liderato habitual.

1. FIFA 17 (↑)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. CoD: Infinite Warfare (↓)
4. Watch Dogs 2 (↑)
5. Battlefield 1 (↑)
6. Final Fantasy XV (↓)
7. The Last Guardian (N)
8. Rocket League Ed.Col. (↑)
9. Doom (↑)
10. Titanfall 2 (↓)


The Last Guardian ha logrado sorprender.



ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA 80

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo.
NOTA 73

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*.
NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

GRAVITY RUSH 2 — DISC ¡Nuevo!
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico.
NOTA 70

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86

LET IT DIE — ¡Nuevo!
» GRASSHOPPER » GRATIS » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18
Una propuesta extravagante y divertida, que juega con el favor de ser gratis de inicio para atraparnos en sus redes.
NOTA 80

MOTHER RUSSIA BLEEDS — ¡Nuevo!
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18
Aunque se hace repetitivo, los fans del beat'em up más puro se divertirán con este pixelado y sangriento "espectáculo".
NOTA 74

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA 86

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR.
NOTA 79

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA 80

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA 85

LUCHA

DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido.
NOTA 80

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos.
NOTA 88

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA 91

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA 90

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.
NOTA 90

WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas.
NOTA 75



Tres razones para tener... Gravity Rush 2

1. SU ORIGINALIDAD. Pese a ser parecido a la primera parte (que salió originalmente para PS Vita), el uso de la gravedad, la frescura de Kat y el desarrollo sorprenden y saben enganchar.

2. VARIADO Y MUY DURADERO. Ofrece una historia larga y variada con gran cantidad de misiones y además modos de juego, ingentes cantidades de coleccionables, tareas secundarias...

3. DISEÑO ARTÍSTICO. Presenta un buen número de escenarios, de gran tamaño y variado,s y además todos con un diseño muy bonito y con identidad propia. Entra por los ojos.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
›› SEGA ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

AMNESIA COLLECTION — ¡Nuevo!
›› FRICTIONAL GAMES ›› 28,49€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Amnesia Collection reúne tres grandes clásicos modernos del terror en PC que conservan intactas todas sus virtudes.
NOTA 83

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
›› UBISOFT ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
›› WARNER ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DISHONORED 2 — DISCO
›› BETHESDA ›› 69,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 59,95 € ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
›› ROCKSTAR ›› 39,99 € ›› 30 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO ¡Nuevo!
›› EIDOS ›› 59,99€ ›› 1 JUGADOR ›› SQUARE ENIX ›› +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha.
NOTA 88

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE
›› PLAYDEAD ›› 19,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
›› WARNER ›› 34,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LEGO DIMENSIONS — DISCO
›› WARNER ›› 74,95€ ›› 2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.
NOTA 85



MAD MAX — DISCO
›› WARNER ›› 24,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

MAFIA III — DISCO
›› 2K GAMES ›› 29,95 € ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
›› KONAMI ›› 34,95 € ›› 16 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

NO MAN'S SKY — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
›› CAPCOM ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
›› CAPCOM ›› 29,99 € ›› 1-2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 39,99 € ›› 1-2 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

THE EVIL WITHIN — DISCO
›› BETHESDA ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST GUARDIAN — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
›› SONY ›› 29,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

UNCHARTED 4 — DISCO
›› SONY ›› 59,95 € ›› 10 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO
›› SONY ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
›› UBISOFT ›› 44,95 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Indeca Raiden
INDECA 49,95 €



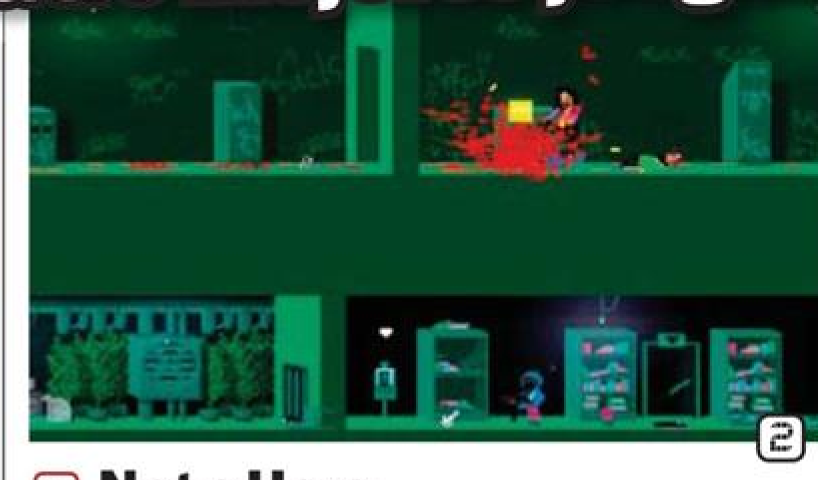
Indeca presenta un nuevo modelo de auriculares para PS4 que se caracterizan por ofrecer una gran relación calidad-precio. Además de asegurar una gran calidad de sonido, su principal baza es su ergonomía y ligereza.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los cuatro mejores juegos



1 Hotline Miami 2

Hotline Miami 2: Wrong Number, y su no menos genial primera entrega, supusieron un verdadero puñetazo en el panorama indie con su ultraviolento enfoque, su curiosa narrativa, su psicodélica y pixelada estética y su inolvidable banda sonora. Los que los han probado, no los olvidarán con facilidad.

2 Not a Hero

Acabar a tiros con toda la chusma de la ciudad para que un conejo morado que viene del futuro pueda postularse como alcalde es la surrealista propuesta de este juego creado por los padres de *OlliOlli*. El resto es un desarrollo en 2D pixelado y repleto de acción que no nos concede ni un segundo de pausa.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los esperados

1 Resident Evil 7

»PS4 »CAPCOM »SURVIVAL HORROR »24 DE ENERO

Ya estamos a punto de conocer a la familia Baker. ¿No lo estáis deseando? Nosotros nos morimos de ganas... literalmente. Será también el primer gran juego de PS VR.



2 The Last of Us Part II

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

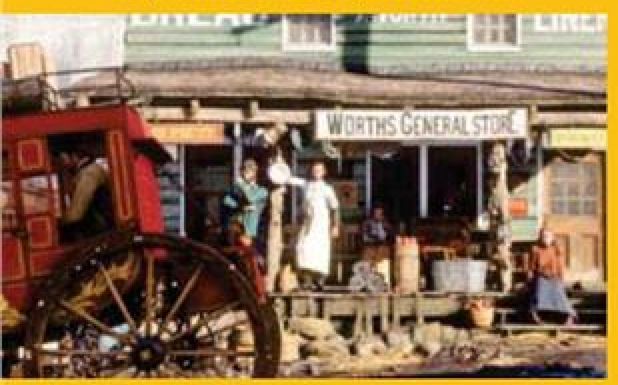
Aunque aún falta mucho para verlo, *The Last of Us Part II* ya es uno de los juegos más ansiados por la comunidad PlayStation. ¿Cuántas veces habéis visto el tráiler?



3 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »OTOÑO

Pero los bombazos que no tienen fecha de lanzamiento no deben hacernos olvidar los que sí la tienen. Y Rockstar quiere tener listo su próximo bombazo para este otoño.

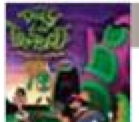


AV. GRÁFICAS



BATMAN THE TELLTALE SERIES — DISCO — ¡Nuevo!
» TELLTALE » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene momentos interesantes pero la casi nula importancia de nuestras decisiones y los fallos de guión lo estropean.
NOTA 67

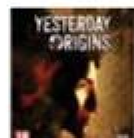
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88

DEPORTIVOS



FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico.
NOTA 91

NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORT » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda.
NOTA 93



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada.
NOTA 85



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.
NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.
NOTA 95



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.
NOTA 92

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses.
NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.
NOTA 90

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas.
NOTA 86

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.
NOTA 92

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO
» SEGA » 34,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo.
NOTA 70

TALES OF BERSERIA — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.
NOTA 87



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...
NOTA 86



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.
NOTA 95



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido.
NOTA 85

... con píxeles "para adultos" en PS4



Arcade Archives: Double Dragon

No fueron los primeros, pero casi. Si quieres conocer los orígenes de lo que coloquialmente conocemos como "yo contra el barrio", los dos primeros *Double Dragon* te esperan en PS Store. Son el mejor aperitivo para la llegada de *Double Dragon IV*, que llegará a PS4 en breve (al menos al Store americano, ojalá aquí también).



Mother Russia Bleeds

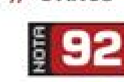
Y terminamos con otra oda a la violencia pixelada en forma de beat' em up callejero, con cooperativo (sólo local en la misma consola) para hasta 4 jugadores y con una ambientación muy particular: sus salvajes peleas se suceden en los escenarios más sórdidos de una Rusia alternativa y "ochentera".

PLATAFORMAS



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.

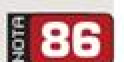


NOTA 92

MALDITA CASTILLA EX
¡Nuevo!

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.



NOTA 86



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".



NOTA 86

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1
DISCO

» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.

NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
DISCO

» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.

NOTA 85



DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION
DISCO

» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".

NOTA 92

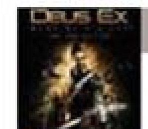


DOOM
DISCO

» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



DEUS EX: MANKIND DIVIDED
DISCO

» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 94



KILLING FLOOR 2
DISCO

» DEEP SILVER » 39,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces.

NOTA 80



OVERWATCH
DISCO

» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90

TITANFALL 2
DISCO

» EA GAMES » 39,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87

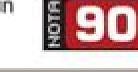
VELOCIDAD



ASSETTO CORSA
DISCO

» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.



NOTA 90

DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

NOTA 92

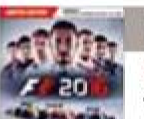


DRIVECLUB VR
DISCO

» SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80

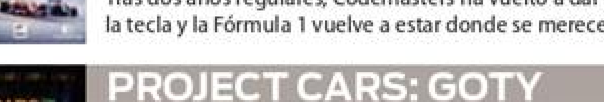


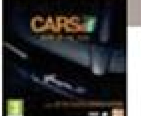
F1 2016
DISCO

» CODEMASTERS » 49,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.

NOTA 86





PROJECT CARS: GOTY
DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME
DISCO

» MILESTONE » 39,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.

NOTA 78



WRC 6
DISCO

» BADLAND » 34,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

La licencia del mundial es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero técnicamente no llega al nivel.

NOTA 62

VARIOS



REZ INFINITE
DISCO

» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.

NOTA 84

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



THUMPER
DISCO

» DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

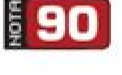
Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.

NOTA 78

XCOM 2
DISCO

» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.



NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **SD Gundam G Generation Genesis** (N)
PS4/PS VITA | NAMCO BANDAI GAMES | ESTRATEGIA



Mechas, samuráis, monstruos gigantes a los que cazar, los bloques de *Minecraft*... Nada nuevo bajo el Sol Naciente.

2 **Samurai Warriors: Sanada Maru** (N)
PS4/PS VITA | TECMO KOEI | ACCION

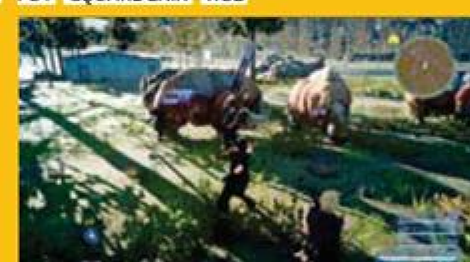
3 **Code: Realize - Shukufuku no Mirai** (N)
PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA

4 **Monster Hunter Frontier Z: Beginner's Package** (N)
PS4 | CAPCOM | ACCIÓN

5 **Minecraft** (↑)
PS VITA | MOJANG | SANDBOX

EE.UU.

1 **Final Fantasy XV** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL



El juego de rol más esperado del año y los shooters "de rigor" han copado las ventas este mes en Estados Unidos.

2 **CoD Infinite Warfare** (↓)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

3 **Battlefield 1** (↓)
PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

4 **NBA 2K17** (↑)
PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

5 **The Elder Scrolls V: Skyrim** (=)
PS4 | BETHESDA | ROL

EUROPA

1 **Final Fantasy XV** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL



Un mes más, la lista de ventas europea se parece mucho a la americana, pero cambiando fútbol por basket y poco más...

2 **CoD Infinite Warfare** (↓)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

3 **Battlefield 1** (↓)
PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

4 **FIFA 17** (↓)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

5 **Dishonored 2** (N)
PS4 | BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Cómo se hizo SW: El Imperio Contraataca

www.planetadelibros.com 50 €

En plena resaca de "Rogue One", no podemos dejar de recomendaros este espléndido libro en el que J. W. Rinzler desvela los entresijos de "El Imperio Contraataca": la evolución del guión, cómo se gestaron los nuevos personajes, cómo se construyó el Halcón Milenario, el origen del Rancho Skywalker... Una obra imprescindible para fans.



Figura de Velvet: Tales of Berseria

www.kotous.com 119 €

La prestigiosa marca especializada en figuras de cómic, anime y videojuegos Kotobukiya está preparando una figura de Velvet, la protagonista de *Tales of Berseria*. A escala 1/8 (20 cm. de altura) y recreada con todo lujo de detalles, esta pieza no debería faltar en la vitrina de cualquier fan de esta saga rolera que se precie.



■ El lanzamiento de la figura de Velvet de *Tales of Berseria* está previsto para el mes de marzo.

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA





■ *LEGO Star Wars* repunta al calor de "Rogue One".

1. LEGO Star Wars Ep.VII (↑)
2. COD: Black Ops Declassified (↑)
3. Minecraft (↑)
4. LEGO Vengadores (↑)
5. NFS Most Wanted (=)
6. Lego Jurassic World (↑)
7. Assassin's Creed III: Liberation (↑)
8. Rayman Legends + Origins (↑)
9. FIFA 15 (↑)
10. WRC 5 (↓)



■ *Rayman* es de los mejores plataformas de la historia.

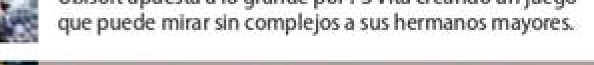
PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**

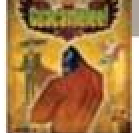


DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA **82**

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA **89**



GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

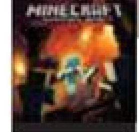
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA **80**

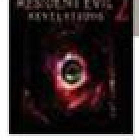
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**



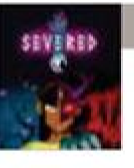
MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA **82**



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA **77**



SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA **85**

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA **85**

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA **82**

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS — DISCO
» NAMCO BANDAI » 39,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una "visual novel" con una historia de fantasmas detrás. Su ritmo es lento y sale en inglés, aunque es original. NOTA **67**



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**



YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. NOTA **77**

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA **81**

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

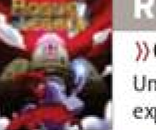
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA **84**

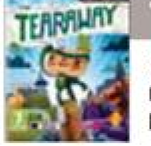
LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**



RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA **91**



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**



Hitman: Agente 47 en Blu-ray

www.fnac.es 15,99 €

Si después de *Hitman: La Primera Temporada Completa* te has quedado con más ganas de ver al Agente 47 en acción, puedes ver su última película en Blu-ray. En ella, un joven Agente 47 interpretado por Rupert Friend debe ayudar a una mujer llamada Katia van Dees a encontrar a su padre.



■ La BSO de *Maldita Castilla* se puede descargar gratis desde la web de su autor, Gryzor87.

BSO Maldita Castilla

www.gr87.com 20 €

Escrita para el chip de sonido YM2203, el malagueño Gryzor87 arropa maravillosamente nuestras andanzas por *Maldita Castilla* con su banda sonora. 39 temas que puedes descargar gratis de su web (admite donaciones y ofrece 8 temas inéditos para los que donen).

ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO
UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.

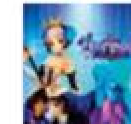
NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.

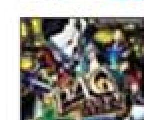
NOTA 89



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.

NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.

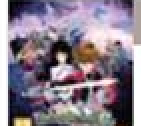
NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS — DISCO
BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri.

NOTA 73



TALES OF HEARTS R — DISCO
BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!

NOTA 86

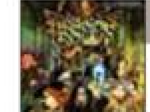


UNEPIC
CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.

NOTA 80

ACCIÓN



DRAGON'S CROWN — DISCO
BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.

NOTA 93



EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

NOTA 82



FREEDOM WARS — DISCO
SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.

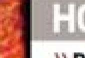
NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.

NOTA 69



HOT LINE MIAMI 2
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

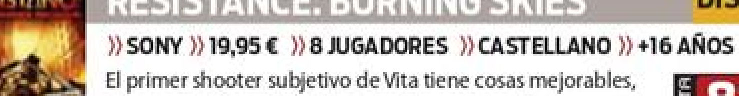
NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.

NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

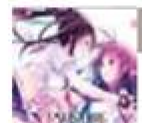
NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.

NOTA 85



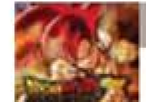
VALKYRIE DRIVE: BHIKKHUNI — DISCO
BADLAND » 39,99 € » 4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS



Un beat'em up en el que voluptuosas jovencitas se dan palos entre sí con muchos toques "picantones".

NOTA 71

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.

NOTA 90

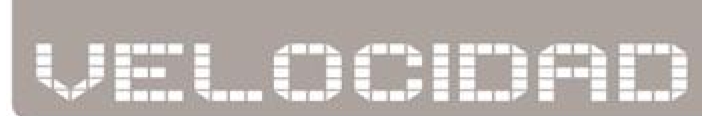


ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.

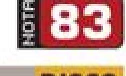
NOTA 90

VELOCIDAD



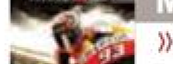


MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89



1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€




Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.

La historia de Kingdom Hearts

En 2017 *Kingdom Hearts* volverá a pegar fuerte, con dos recopilatorios para PS4 y una tercera entrega en el horizonte. Pero, ¿cuáles son los orígenes de este híbrido de Disney y Square?

Un buen día, allá por el año 2000, el productor Shinji Hashimoto conversaba con Hironobu Sakaguchi (creador de *Final Fantasy*). Ambos soñaban con crear un juego en 3D que tuviera tanto éxito como *Super Mario 64* y dedujeron que la clave sería contar con personajes igual de famosos que el fontanero o incluso más: los héroes de Disney. Intrigado por la idea, Tetsuya Nomura se ofreció a dirigir el proyecto. Por aquel entonces Square y Disney compartían edificio en Japón y la casualidad quiso que Hashimoto coincidiera en el ascensor con un ejecutivo de la compañía americana. Tras "seducir" al representante de Disney con su propuesta, él y Hashimoto acudieron a Hironobu Sakaguchi, director por entonces de Square Enix, quien dio el visto bueno al juego. Había nacido *Kingdom Hearts*.

Con un equipo de más de 100 personas (tanto de Square como de Disney), Nomura trabajó con una idea clara: el protagonista sería un personaje original, y no estaría basado en ningún héroe de Disney o Square. Así nacen Sora, Riku y Kairi, tres jóvenes que viven en las Islas del Destino. La invasión de los oscuros Sincorazón separa a estos tres amigos y el camino de Sora se une al de Donald y Goofy. Juntos lucharán contra la amenaza de los Sincorazón, a la vez que buscan a los amigos de Sora y al Rey Mickey, también desaparecido.

Por suerte para Nomura, las altas esferas de Disney le dieron casi completa libertad. El nipón supo corresponderles, adaptando los mundos y personajes de Disney con total respeto, pero integrándolos de forma ejemplar en el juego. De este modo, Sora entabla amistad con héroes como Aladdin, Hércules o Ariel; lucha contra la insidiosa Maléfica. A la vez recorre los esce-

El look original de Sora

El diseño inicial del protagonista le mostraba con atributos de león, pero Tetsuya Nomura optó por darle un aspecto completamente humano. A petición de Disney, la motosierra del personaje fue sustituida por la ya icónica Llave Espada.

Mezclar Disney con Square fue una apuesta arriesgada, pero el resultado fue incluso mejor que la suma de ambas partes.

Quien tiene un amigo, tiene un tesoro

La saga *Kingdom Hearts* tiene un nutrido reparto, formado por los personajes más memorables de Disney y Square. Casi todos son grandes aliados de Sora, pero también podemos encontrar algunos rostros famosos cuyas intenciones no son de fiar.

Donald
En la saga *Kingdom Hearts* Donald es nada menos que el Mago de la Corte, con la misión de seguir a Sora en sus aventuras.

Goofy
El Capitán de los Caballeros Reales es el guerrero más leal del Rey Mickey, aunque prefiere dialogar antes que luchar.

Rey Mickey
Es el Rey del Castillo Disney, y sobre sus hombros recae la difícil tarea de acabar con la oscuridad de los Sincorazón.

Maléfica
Fue la villana principal del primer *Kingdom Hearts*. Desde entonces ha conspirado para hacerse con el control total de la oscuridad.

Mil y un mundos Desde su estreno en PS2 hace 13 años hasta su próxima llegada a PS4, Sora ha luchado junto a los mayores héroes de Disney y Square.

narios de Pesadilla antes de Navidad, El Libro de la Selva o Nunca Jamás. La perfecta integración del mundo Disney podría haber sido atractivo suficiente; pero venía además acompañada por un gran sistema de juego, mezcla de rol y acción. Diseño excepcional, gran argumento, jugabilidad a prueba de bombas... Sólo faltaba la guinda sonora: una partitura excepcional de Yoko Shimomura, así como un casting de voces famosas. Tanto talento junto sólo podía dar lugar a un "pelotazo", y así fue. Desde su lanzamiento en marzo de 2002, fans de Square y de Disney se unieron en su entusiasmo por *Kingdom Hearts*, dando lugar a unas ventas estratosféricas: 3 millones de copias vendidas en apenas un año y 20 millones de copias a día de hoy. Es el título más vendido de la saga y ha contado con varias versiones (las famosas *Final Mix* y sus derivados), con nuevas secuencias, armas y jefes finales.

Los chicos de Nomura se pusieron a trabajar de inmediato en una secuela, pero antes de llegar a *Kingdom Hearts II* cogieron un desvío en su recorrido. *Chain of Memories* (noviembre de 2004) fue un cartucho para Game Boy Advance, que retomaba la historia justo donde terminó *Kingdom Hearts*, y servía como "puente" a su secuela. Pero lo que los fans querían era la "chicha" de verdad: *Kingdom Hearts II*. Y los responsables de la saga supieron colmar las expectativas: publicada en diciembre de 2005, esta secuela cuenta con un argumento más intrincado y un segundo protagonista manejable, Roxas. También había transformaciones especiales de Sora, más personajes de *Final Fantasy*, nuevos mundos Disney... Un *Kingdom Hearts* elevado a la enésima potencia, que en su primer año superó las cifras de la primera entrega, y que en España contó con un doblaje sobresaliente.

Kingdom Hearts II fue la última entrega de sobremesa, pero la saga era demasiado popular como para esperar a su tercer capítulo. Las aventuras de Sora continuaron sobre todo en formatos portátiles, empezando por *Kingdom Hearts Coded* (2008), un spin-off exclusivo para móviles japoneses; *Kingdom Hearts 358/2 Days* (2009), en Nintendo DS; *Birth by Sleep* (2010), precuela exclusiva de PSP; *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* (2012), para Nintendo 3DS y finalmente *Kingdom Hearts χ* (2013), un juego para móviles y navegadores. En definitiva, una sucesión de juegos más que notables, que no sólo saciaron la "sed" de *Kingdom Hearts*, sino que también hicieron aún más compleja la trama de la saga. La Organización XIII, los Maestros de la Llave Espada, villanos con versiones múltiples, flashbacks dentro de flashbacks, falsos recuerdos, mundos virtuales... ¡Un verdadero galimatías para el que casi necesitas un máster!

***Kingdom Hearts* no ha perdido ni pizca de magia.** 11 años después de su última entrega "principal", la saga sigue teniendo un gran calado entre los jugadores. Así lo prueban las múltiples reediciones y remasterizados de *K.H. I* y *II*, dos títulos por los que el tiempo no pasa en términos de diversión, emoción y carisma. Si no pudisteis vivir este fenómeno en PS2, y pasasteis por alto las conversiones en PS3, no tenéis excusa para los próximos recopilatorios en PS4 (ni para *Kingdom Hearts III*, que llegará a finales de año). Una saga imprescindible, que nació del esfuerzo común entre dos de las compañías de entretenimiento más importantes del mundo.

Aventuras en formato manga

Kingdom Hearts tiene merchandising de todo tipo: desde juguetes hasta ropa, pasando por discos, novelas y una adaptación al manga. Shiro Amano firma estos cómics, que narran los acontecimientos de la saga desde una perspectiva más cómica. El manga se editó en España con Planeta DeAgostini.

Voces de primera categoría

La saga se enorgullece de su reparto vocal, que cuenta con muchas voces originales de los personajes Disney, junto a actores de Hollywood como Brittany Snow (Namine), Haley Joel Osment (Sora), David Gallagher (Riku) o Hayden Panettiere (Kairi).

Leon
Squall Lionheart lidera la resistencia contra los Sincorazón, responsables de la destrucción de su mundo natal.

Cloud Strife
Al principio se enfrenta a Sora, pero pronto entablan amistad y decide unirse a la batalla contra los Sincorazón.

Sephiroth
La encarnación de la oscuridad de Cloud es también su enemigo más acérrimo. Ambos están abocados a una lucha sin fin.

Hércules
Hijo de Zeus y de una mortal, Hércules es uno de los mayores aliados de Sora, a quien ayuda a convertirse en todo un héroe.



Jack Sparrow
Este pirata gamberrete no tiene más remedio que aceptar la ayuda de Sora para vencer a Barbossa.

Cronología de la saga

Kingdom Hearts tiene dos entregas fundacionales (tres contando la que habrá en PS4), y una serie de títulos paralelos en diversos formatos.



03/2002 · PS2

Kingdom Hearts

La primera entrega de la saga, que introduce a Sora, sus amigos y el eje argumental de los Sincorazón. El éxito fue tal que ese mismo año se editó una versión *Final Mix*, con contenido adicional.



10/2004 · V-CAST

Kingdom Hearts

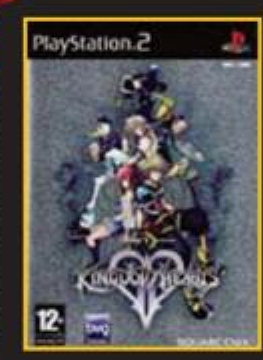
En este juego para el proveedor de banda ancha V-Cast, Sora lucha por escapar de una pesadilla creada por Maléfica. Fue desarrollado por Superscape, una compañía especializada en juegos para móviles.



11/2004 · GBA

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Esta entrega era un nexo entre *Kingdom Hearts I* y *II*, y tenía un sistema de cartas para el combate. En 2007 fue adaptado a PS2, sustituyendo las 2D por gráficos poligonales.



12/2005 · PS2

Kingdom Hearts II

La esperada secuela expandió el argumento introduciendo a los Sincuerpo, la Organización XIII, los Maestros de la Llave Espada... Un juego espectacular, que también tuvo su correspondiente versión *Final Mix*.



11/2008 · MÓVILES/NDS

Kingdom Hearts Coded

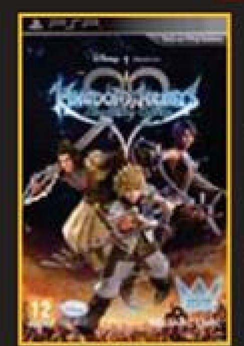
Sora se sumerge en el mundo virtual del diario de Pepito Grillo, en este juego episódico para móviles. En 2010 tuvo un remake para Nintendo DS, llamado *K.H. Re: Coded*.



05/2009 · NINTENDO DS

Kingdom Hearts 358/2 Days

Los motivos de Roxas para dejar la Organización XIII son el eje de este cartucho. Tiene modo cooperativo, así como unos gráficos 3D que se cuentan entre lo mejor de esta portátil.



01/2010 · PSP

Kingdom Hearts Birth by Sleep

Terra, Aqua y Ventus protagonizan esta precuela. Su éxito en Japón dio lugar a una versión *Final Mix* con más contenido, algo inédito en un juego de PSP.



03/2012 · NINTENDO 3DS

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distanced

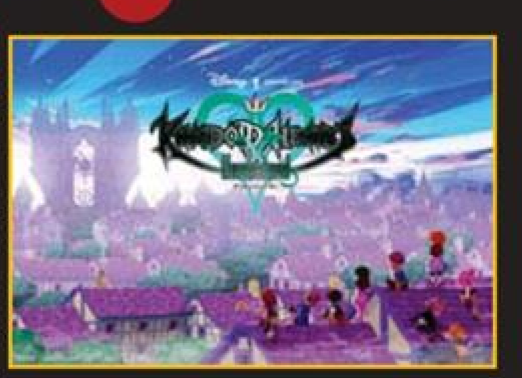
Sora y Riku viven nuevos retos para ser Maestros de la Llave Espada. En este título se presenta a los Atrapasueños, seres que podemos entrenar para que nos ayuden.



03/2013 · PS3

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

Remasterizado de *Kingdom Hearts Final Mix* y *Re: Chain of Memories* (el remake 3D del juego de GBA), que incluye *Kingdom Hearts 358/2 Days* en formato película.



07/2013 · PC/ANDROID/IOS

Kingdom Hearts X

Este simpático juego narra eventos previos a toda la saga, en concreto la mítica Guerra de las Llaves. Se trata de un juego de rol en 2D para navegadores web, pero también dispone de una versión para móviles Android y Apple.



08/2013 · MÓVILES

Kingdom Hearts Mobile

Un título social para móviles, sin relación con el argumento principal, y que por medio de minijuegos permite acceder a tonos de móvil o wallpapers de la saga.



10/2014 · PS3

Kingdom Hearts HD 2.5 Remix

Este segundo recopilatorio incluye las versiones HD de *Kingdom Hearts II Final Mix*, *Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix* y tres horas de secuencias de *Kingdom Hearts Re: coded*.





01/2017 · PS4

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

La saga se estrenará en PS4 con el remaster de *Dream Drop Distance* y un nuevo juego: *A Fragmentary Passage*, secuela de *Birth by Sleep*.



03/2017 · PS4

Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX + HD 2.5 ReMIX

Los usuarios de PS4 podrán disfrutar de toda la saga, con un juego que reúne en un solo disco los dos recopilatorios de PS3. La carátula es provisional.



SIN CONFIRMAR · PS4

Kingdom Hearts III

Sin duda es la entrega más esperada de la saga. Sora y sus amigos se preparan para el combate final contra Xenahort, contando con la ayuda de nuevos aliados como Rapunzel (*Enredados*) o Baymax (*Big Hero 6*).











12

Género:
RPG DE ACCIÓN
Desarrollador:
SQUARE
Editor:
DISNEY INTERACTIVE
Precio:
NO DISPONIBLE
Disponible en PlayStation Store:
NO

JUGADORES 1 · INSTALACIÓN NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS











DISNEY Y SQUARE, **UNIDOS** PARA CREAR MAGIA

Kingdom Hearts

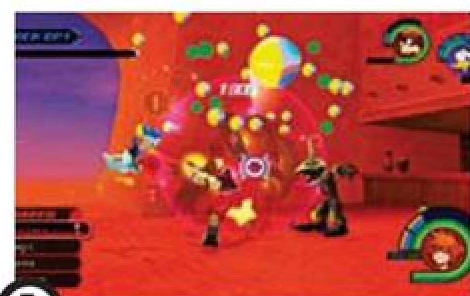
En 2002 PlayStation 2 recibió un título tan especial y espectacular, que dio comienzo a una de las sagas más importantes de los videojuegos.

En las idílicas Islas del Destino, tres amigos sueñan con ver qué hay más allá del mar que les rodea. Pero hay que tener cuidado con lo que se desea: cuando los Sincorazón invaden y destruyen su hogar, Sora, Riku y Kairi son separados a la fuerza. Sora debe emprender la búsqueda de sus amigos junto a sus nuevos aliados, Donald y Goofy, y descubrir qué se oculta tras la amenaza de los Sincorazón.

La premisa de *Kingdom Hearts* sirve como "excusa" para visitar una serie de mundos, ambientados en las grandes obras de Disney: desde el País de las Maravillas hasta el Olimpo, pasando por Ciudad Halloween o la Agrabah de Aladdin. Pero la presencia de Disney va más allá de lo formal: Sora y sus amigos viven aventuras junto a personajes como Peter Pan, Hércules o Mowgli, y algunos de ellos son aliados permanentes que podemos invocar en caso de necesidad. La integración es tal que hasta adquirimos nuevas habilidades en función del mundo donde nos encontremos: en Nunca Jamás podemos volar, mientras que en Atlántica tenemos cuerpo de pez para unirnos a Ariel "bajo del mar". Porque *Kingdom Hearts* es, sobre todo, un excelente RPG de acción, con un equilibrio perfecto entre los combates en tiempo real y los atributos "roleros" propios de Square. Mezclar el universo Disney con el rol japonés fue una apuesta arriesgada, pero el mimo que se puso en su creación, y el talento de sus responsables (con Tetsuya Nomura a la cabeza), hicieron que *Kingdom Hearts* superase todas las expectativas. 15 años después *Kingdom Hearts* mantiene su frescura y su diversión a prueba de bombas, una historia inolvidable y docenas de horas de diversión asegurada, tanto en su reedición para PS3 como en su próxima versión para PS4.

Sora, el alegre y valiente portador de la Llave Espada, es la creación más querida de Tetsuya Nomura.

UN HÉROE, **DOCE MUNDOS**



1 COMBATE EN TIEMPO REAL. Sora puede mejorar y adquirir nuevas habilidades para dar buena cuenta de los Sincorazón con su Llave Espada.



2 SON MIS AMIGOS. Piglet es uno de los muchos aliados que Sora encuentra en sus viajes, que le llevan a mundos basados en películas Disney.



3 UN ARGUMENTO ÉPICO. A lo largo de sus aventuras Sora vive momentos muy intensos, como el combate contra su amigo Riku.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 13 DE FEBRERO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» AVANCE

NI NO KUNI II REVENANT KINGDOM

¿Os gustan los juegos de rol? ¿Y las películas de animación? Pues el mes que viene os contaremos todo sobre el nuevo *Ni No Kuni* y otros juegos que enamoran por su estética.



» ANÁLISIS

LOS JUEGAZOS DEL MOMENTO

Aunque los principios de año no suelen ser muy calentitos, este 2017 empieza fuerte, con juegazos como *Nioh*, *Yakuza 0*, *Kingdom Hearts HD 2.8*, *Resident Evil 7*, *For Honor*... El mes que viene los analizaremos todos.



» REPORTAJE

AVENTURAS DE SIGILO

Estamos preparando un reportaje repasando las mejores aventuras del género, desde *Hitman* a *Metal Gear*, pasando por *Outlast*, *Deus Ex*, *Dishonored 2*, *The Last of Us*... ¿Las conoces todas?



» GUÍA COLECCIONABLE

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

Ya trabajamos en la guía con todos los secretos de *Resident Evil 7*, en un formato especial para que las puedas guardar en la caja del juego.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Lázaro Fernández, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis Ortega, Thais Valdivia, Miguel Ángel Sánchez, Susana Lurguie, Clara Castaño.

MAQUETACIÓN Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN playmania@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Cuadros · Objetos decorativos · Documentos · Audiógrafos

CONTROLES

CONTROLES:
- **Cruceta:** habilidades y equipamiento
- **Stick izquierdo:** mover al personaje
- **Stick derecho:** mover la cámara
- **L1:** menú de armas, utensilios y habilidades
- **L2:** usar equipamiento de la mano izquierda
- **L3:** mantener pulsado para correr
- **R1:** bloquear ataques
- **R2:** atacar con la espada
- **R3:** usar el catalejo
- **■:** botón de acción
- **▲:** asomarse
- **●:** agacharse / deslizarse si vamos corriendo
- **✖:** saltar
- **Options:** menú principal
- **Select:** menú de la misión

COLECCIO

Aunque el juego oculta varios coleccionables, los únicos que nos servirán para conseguir trofeos son los Cuadros, Objetos decorativos, Documentos y Audiógrafos. Los dos primeros están repartidos por las misiones de la aventura y los otros dos sólo se pueden encontrar en el Dreadful Wale.

Debes tener en cuenta que todos los coleccionables de una misma categoría deben ser recogidos en una misma partida. Si te escapa alguno durante el transcurso de la historia no habrá forma de recuperarlo y habrá que volver a empezar desde cero en una nueva partida. Aquí te dejamos la localización exacta de todos, para que no se te escape ninguno.





MISIÓN 1

- **Talla de Samuel Beechworth:** podrás localizarlo en la Sala de seguridad, en una estantería del dormitorio. 1

- **Cuadro 1:** en el primer pasillo al que llegas tras salir de la Sala de seguridad.

- **Cuadro 2:** avanza hasta llegar a la calle en la que verás al primer grupo de guardias patrullando. Entra en la primera casa de la izquierda y mira en la chimenea del salón para encontrar este coleccionable.

MISIÓN 2

- **Carta de Emily y Recursos limitados:** en tu camarote, tras completar la visión. 2

- **Lista de mantenimiento:** en la única mesa de trabajo que verás en el pasillo. 4

- **Contabilidad del Dreadful Wale:** sobre una mesa de madera en el puente de mando.

- **Reflexión acerca de mi viaje al continente de Pandyssia (4):** en la cubierta, sobre una maleta junto a las escaleras que llevan a la parte delantera. 4

NABLES

A lo largo del modo historia encontrarás una gran cantidad de coleccionables que tendrás que recoger para desbloquear varios trofeos.



3



4



5



6



7



8

• Reflexión acerca de mi viaje al continente de Pandyssia (3): desde la cubierta del barco salta al lateral inferior derecho y entra por la escotilla para llegar a un almacén en el que encontrarás el documento. 5

• Intento de arreglar el motor secundario: lo encontrarás en la sala de máquinas, encima de uno de los paneles de control. 6

• El regalo de Shindaerey, un estudio; por Emora Clipswitch: en la sala de reuniones, en el primer escritorio de la derecha. 7

• ¡El asesino de la corona golpea de nuevo!: en la sala de reuniones, en la mesa central, junto a Meagan Foster. 8

• Sangre de la Casa Abele: lo encontrarás en la sala de reuniones, encima de un taburete. 9

• Reflexión acerca de mi viaje al continente de Pandyssia (1), Anotaciones de Sokolov: estudio de las moscas de la sangre, Notas de investigación de Anton Sokolov y Audiógrafo: todos ellos se encuentran en el interior del camarote que está al fondo de la sala de reuniones. 10

»



9



10


11


12

» • **Cuadro 1:** en los Muelles de Karnaca. Nada más aparecer en la zona verás al fondo un edificio cuya fachada es de color azul. Entra por el balcón de la tercera planta para encontrar el cuadro. 11

• **Cuadro 2:** avanza hasta la calle en la que verás el primer arco voltaico. Sube la escalera de la derecha, entra en el primer edificio de la izquierda y en el baño encontrarás el cuadro junto a un Santuario del Forastero. 12

• **Cuadro 3:** en la zona del canal. Verás a un enemigo dando un discurso a varios transeúntes, sube a la segunda planta


13


14

del edificio más próximo y ve al despacho principal. para encontrar el cuadro. 13

• **Cuadro 4:** avanza hasta llegar a la estación de Karnaca. Antes de entrar date la vuelta y entra en la tienda Winslow, en la parte trasera encontrarás la Llave de la casa de Hypatia y podrás usarla para abrir la puerta que verás un par de plantas más arriba. En el pasillo central del piso encontrarás el cuadro. 14

• **Casco de guardia de élite:** en la entrada principal de la estación de Karnaca hay una guardia de élite patrullando. Debes noquearla o acabar con ella para conseguir su casco, aunque en la imagen no se vea como lo recoges. 15

MISIÓN 3

• **Cuadro 1:** encontrarás el cuadro en la primera sala del Instituto Addermire, justo al lado de un arco voltaico. 15

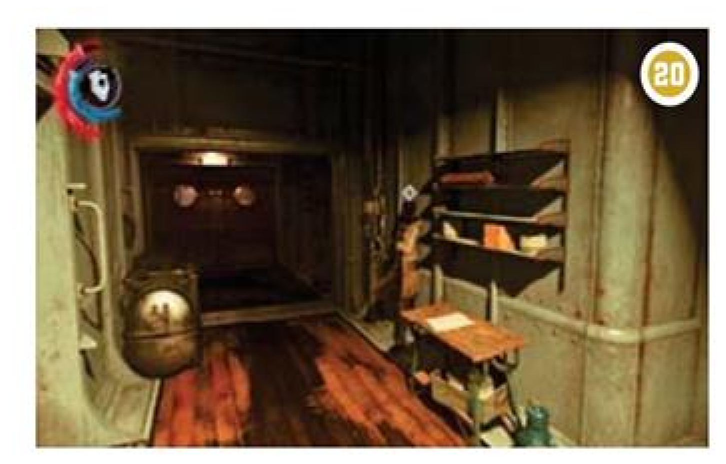

15


16









• **Cuadro 2:** sube al segundo tejado más alto del instituto. Mira hacia la torre más alta y entra por el agujero que verás en la fachada. Una vez dentro golpea los cables de seguridad del ascensor para hacerlo caer y baja con mucho cuidado hasta el sótano. 17

• **Cuadro 3:** avanza en la misión hasta el laboratorio de la doctora Hypatia. Entra en su despacho para ver el cuadro. 18

• **Jeringuilla con antídoto:** para encontrar este coleccionable, primero tienes que avanzar en la misión hasta hablar con la doctora Hypatia. Cuando acabe la conversación con la doctora habla con el paciente Vasco para conseguir información sobre un suero.
Sigue la misión principal para crear el suero e inyéctaselo al objetivo principal para curarle y de paso conseguir este objeto decorativo.

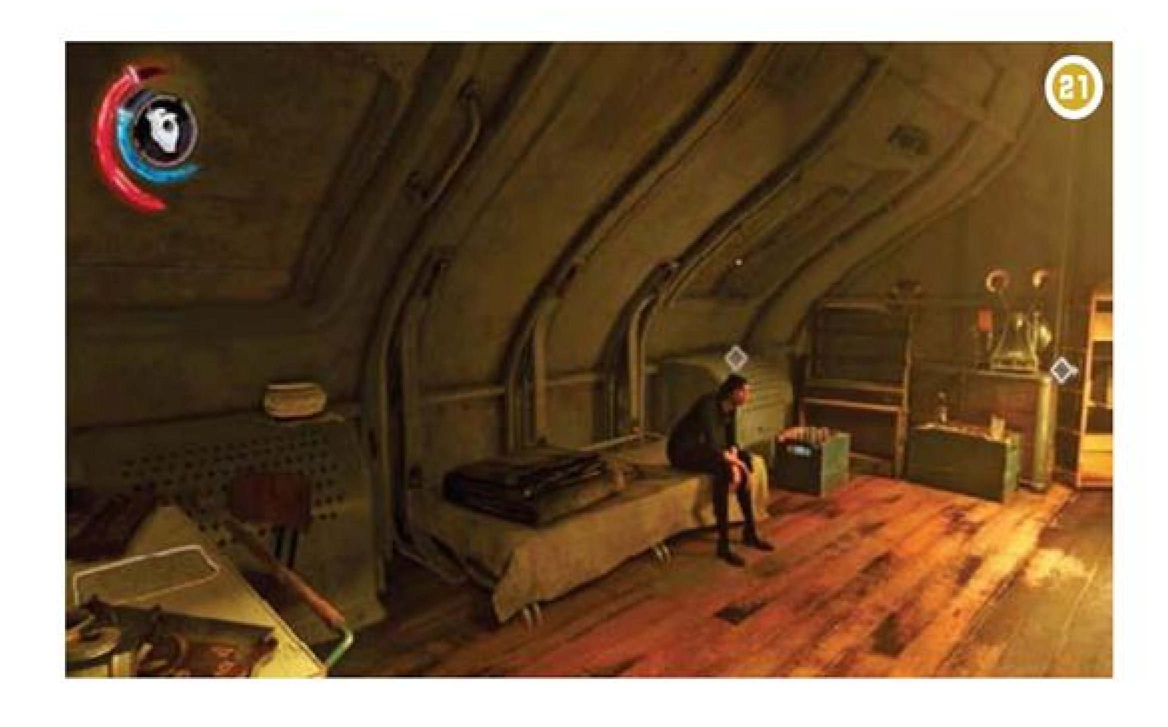
MISIÓN 4

• **Nota de Meagan Foster:** en tu camarote del Dreadful Wale. Sólo aparece si salvaste a la doctora Hypatia en la misión anterior. 19

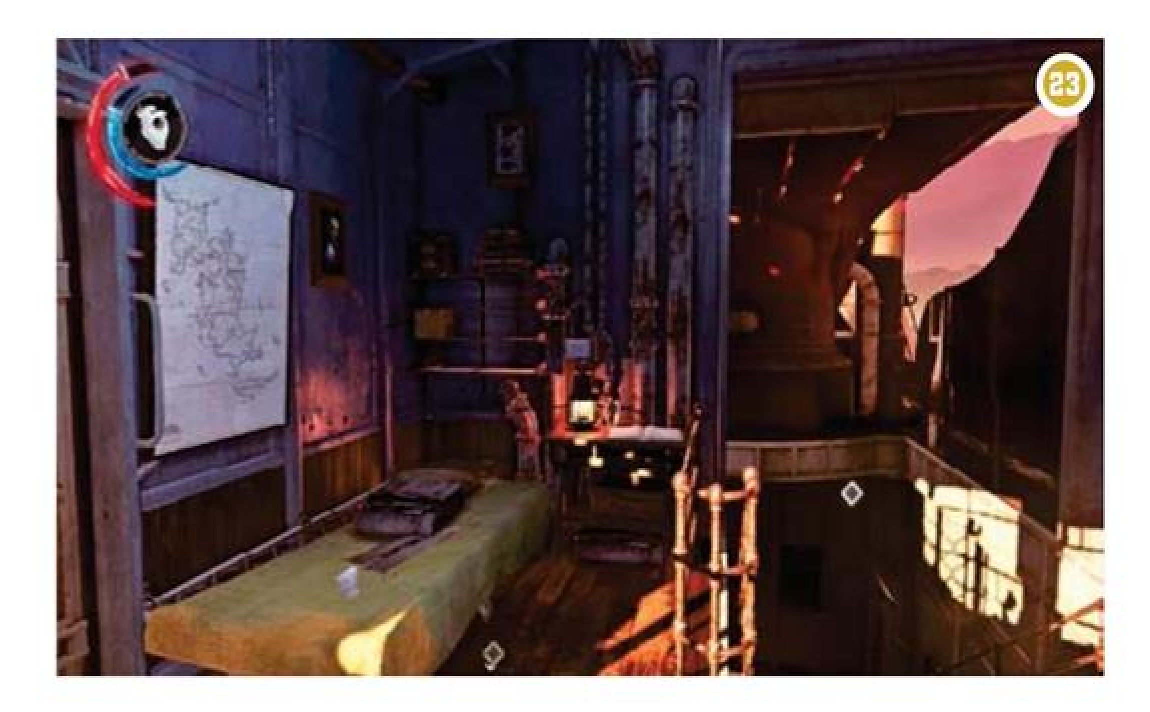
• **Lista de mantenimiento:** en la única mesa de trabajo que verás en el pasillo central. 20

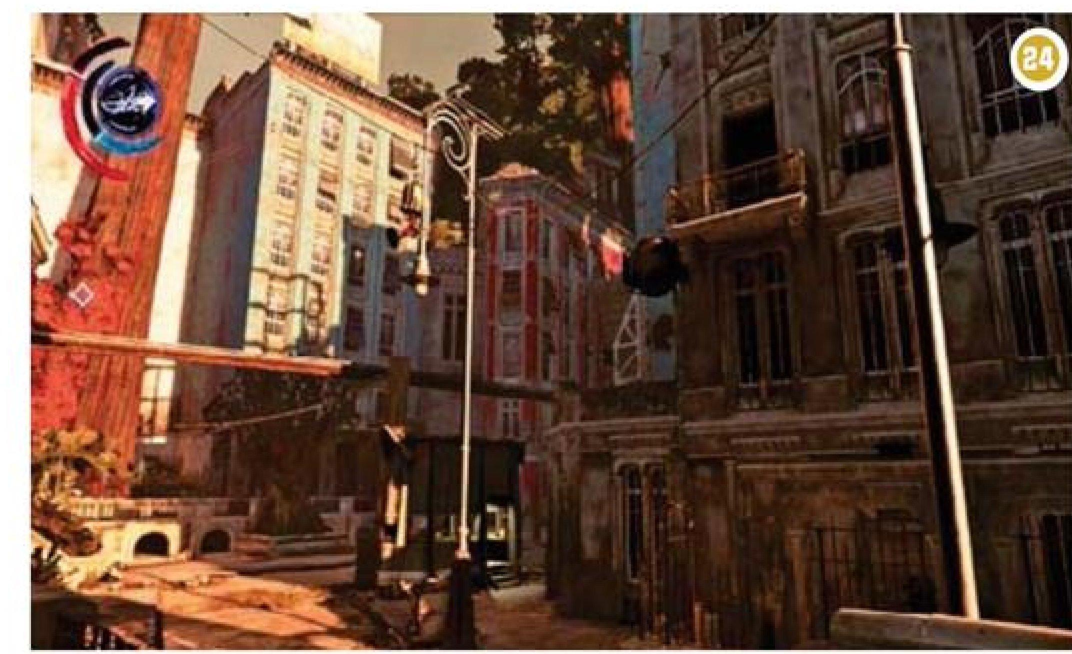
• **Anotaciones de la doctora Hypatia y Audiógrafo:** en el camarote de Hypatia. Sólo aparecerán si salvaste a la doctora Hypatia. 21

• **Reflexión acerca de mi viaje al continente de Pandyssia (2):** en el camarote que está al fondo de la sala de reuniones. 22 »















» • **Cuaderno de Meagan Foster:** encima de una mesa de madera en el puente de mando. 23

• **Cuadro 1:** según miras la entrada de la Estación Aventa, mira hacia la izquierda para ver un puesto de guardia. Sube al tejado de la garita, salta al tejado del edificio más próximo y escala por las tuberías para llegar al interior de una casa en la que encontrarás el cuadro. 24

• **Cuadro 2:** según miras la entrada de la Estación Aventa ve por el callejón de la izquierda y sube por las escaleras del piso que tiene un cartel de se alquila. Entra en el piso de la planta más alta y ve al salón. 25

• **Cuadro 3:** en el barrio de Alto Aventa. Desactiva el arco voltaico de la calle central para llegar a la zona de más al fondo. El edificio de más a la derecha tiene varias ventanas abiertas por las que puedes entrar para llegar a un salón en el que verás el cuadro custodiado por algunos insectos. 26

• **Cabeza de soldado mecánico:** destruye cualquiera de los soldados mecánicos que verás en el interior de la Mansión mecánica para conseguirlo. 27

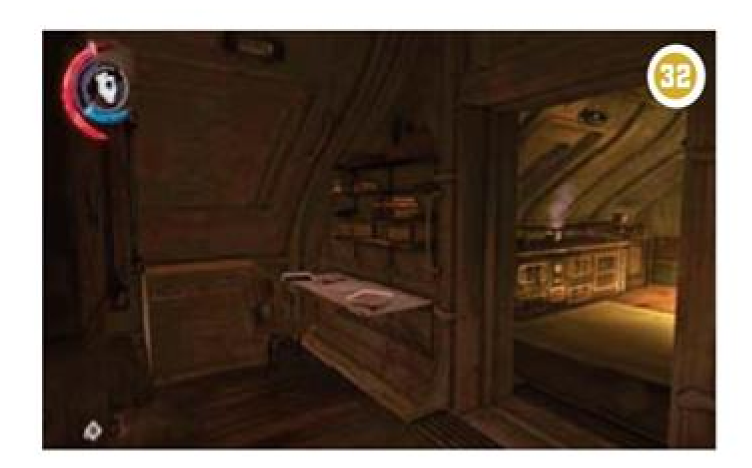
• **Cuadro 4:** desde la sala de exposición central ve a la izquierda para llegar a un baño. Acti-















va la palanca para hacer girar la parte central y entra rápidamente en la sala de la derecha mientras se reestructura la zona. En esta misma sala verás el cuadro. 28

• Cuadro 5: está en el despacho en el que encontrarás a Kirin Jindosh. 29

• Cuadro 6: lo verás en la celda en la que encontrarás a Anton Sokolov. 30

MISIÓN 5

• Gracias: en tu camarote del Dreadful Wale. 31

• Viaje a los mercados: en la sala de reuniones, en el primer escritorio de la derecha. 32

• Talismanes de hueso: en la sala de reuniones, en el hueco tras la pizarra de los objetivos. 33

• Diario de Sokolov: he vuelto a pintar: sobre un cajón de madera, a la derecha de la pizarra de los objetivos. 34

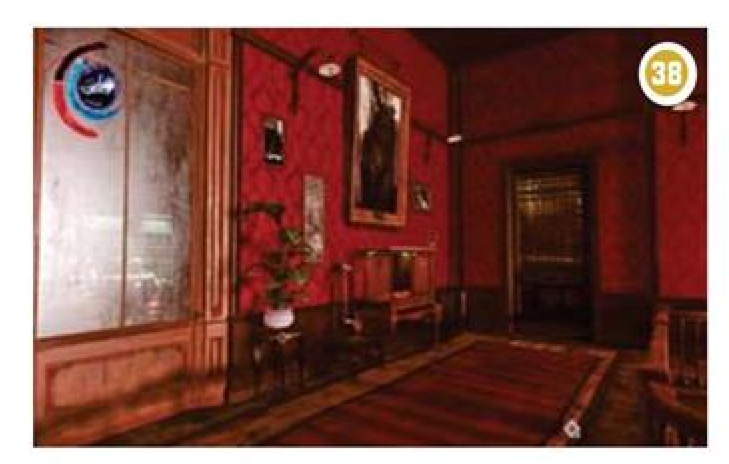
• Cuaderno de Meagan Foster: sobre de la cama que hay en el puente de mando. 35

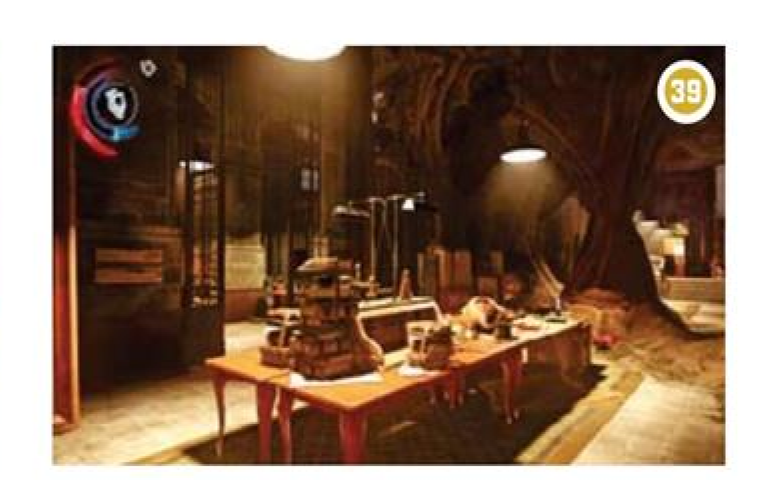
• Cuadro 1: avanza hasta la segunda calle. Entra en el primer edificio de la derecha y sube a la azotea. Salta al balcón del edificio más cercano. Ve hacia la izquierda en el primer pasillo para encontrar el cuadro. 36 »











» • **Cuadro 2:** en el despacho de Breanna Ashworth, junto a las escaleras. 37

• **Espada de hueso de ballena rota:** en el despacho de Breanna Ashworth. Sube a la planta superior y mira dentro de la vitrina junto a la puerta que da a la azotea para encontrarlo. 38

• **Cuadro 3:** en un patio del conservatorio verás una estatua de un pez y en el siguiente patio una estatua de una tortuga. Según miras al pez ve hacia la derecha y entra por el hueco que verás más a la izquierda para dejarte caer en un despacho. Encontrarás la Llave del archivo con la que abrirás una zona en el sótano donde está el cuadro. 39

MISIÓN 6

• **Nota de Meagan a Sokolov:** dentro del cuarto de baño,s al fondo del pasillo central. 40



• **Nota de Sokolov:** en la sala de reuniones,sobre la mesa de trabajo de más al fondo. 41

• **Diario de Anton Sokolov:** en el interior del camarote, al fondo de la sala de reuniones. 42

• **Audiógrafo:** sobre una mesa de madera en el puente de mando. 43

• **Cuadro 1:** en la planta más alta del edificio de Los decanos. Sube por las escaleras, avanza por el saliente central y ve a la sala de más a la derecha. 44

• **Cuadros 2 y 3:** en el edificio de la Jauría. Sube a la planta superior y mira en el despacho principal y en el cuarto del fondo. 45



• **Trofeo del Festival de espadas:** según miras el edificio principal de Los decanos ve por el callejón de la izquierda. Entra por la ventana que verás en la fachada del edificio y quita los ladrillos de la pared del fondo para encontrar el objeto. 46

• **Cuadro de un esquife aproximándose al astillero:** según miras el edificio principal de Los decanos ve por la calle de la izquierda. Según avanzas por esta calle verás una tienda de antigüedades en el lado derecho. Ahora de-

















bes romper los cristales para poder entrar en la tienda. Nada más entrar mira en la pared del lado derecho para encontrar el objeto decorativo. 47

MISIÓN 7

• Calendario de 1849: avanza hasta conseguir el Giratiempo. Viaja, al pasado y mira junto a la puerta de salida para verlo. 48

• Cuadro 1: sal de la sala en la que consigues el Giratiempo y avanza todo recto hasta un comedor. En el pasillo del fondo verás una cámara acorazada y si viajas al presente podrás entrar en ella para recogerlo. 49

• Cuadro 2: desde el hall principal que tiene una escalera central ve al patio de la derecha. Viaja al pasado y dispara a los soportes del balcón del fondo para que aparezca destruido en el presente. Escala por los escombros y viaja de nuevo al pasado para encontrar el cuadro en el pasillo de la derecha. 50

MISIÓN 8

• Respuesta de Wyman: en tu camarote del Dreadful Wale. 51

• Audiógrafo 1: en el interior del camarote que está al fondo de la sala de reuniones. 52

• Audiógrafo 2: sobre una mesa de madera en el puente de mando. 53

• Cuadro 1: avanza por la calle de la derecha en la primera zona y entra en el último edificio del lado derecho. Sube dos plantas y salta por encima de los muebles que bloquean la puerta para entrar en un apartamento en el que encontrarás el cuadro. 54

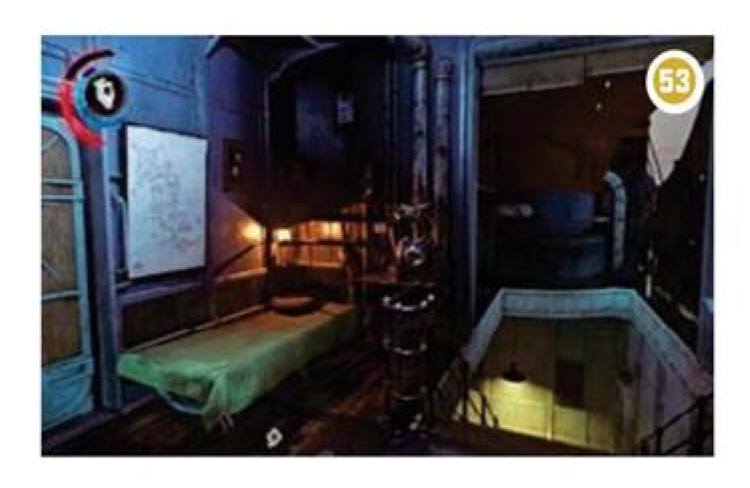
»

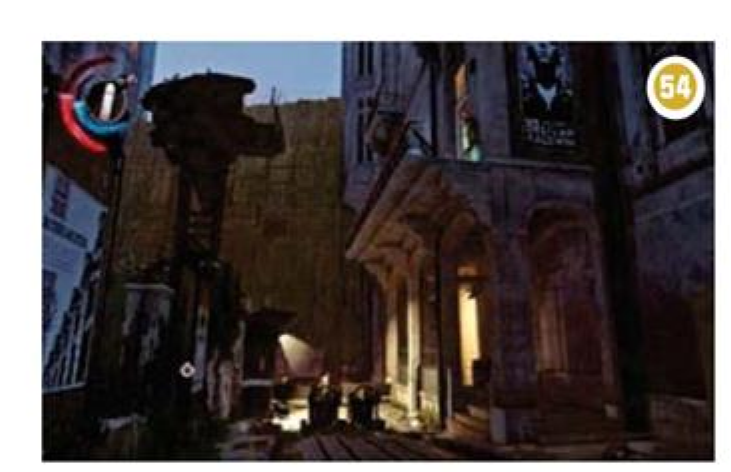




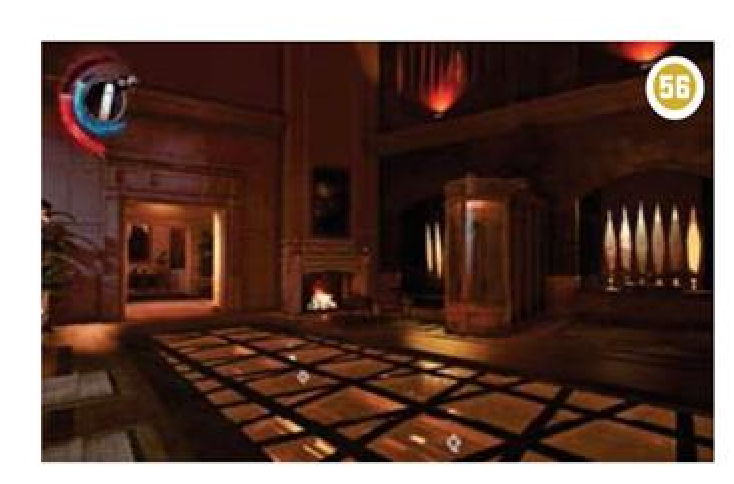














» • **Cuadro 2:** en la mansión donde está el objetivo principal, ve al comedor central y usa el ascensor para subir a la tercera planta. Sal y rodea la planta por la izquierda hasta una sala en la que verás un piano y a su izquierda el cuadro. 55

• **Cuadro 3:** en la misma zona del cuadro anterior. Sigue rodeando la planta hasta el despacho principal de Luca Abele y coge el cuadro de la chimenea. 56

• **Adorno de gacela roto:** avanza en la misión hasta recuperar cierto espíritu. En la misma sala del espíritu verás el objeto decorativo sobre un altar.

MISIÓN 9

• **Audiógrafo 1:** en la sala de reuniones, encima de la mesa de trabajo del fondo. 57

• **Carta a Billie Burk:** encima de una mesa de madera en el puente de mando. 58

• **Cuaderno de Meagan Foster y Audiógrafo 2:** ve a la cubierta, agáchate detrás de Meagan y róbale la Llave del camarote de Meagan. Baja a la sala de reuniones y abre el despacho de la izquierda con la llave. Encontrarás los dos coleccionables y conseguirás el **Trofeo Hace años**, en otro tiempo y el **Trofeo Jefe de espionaje real**. 59

• **Cuadro:** avanza en la misión hasta llegar a la zona del jardín que está antes de entrar en el palacio. Según miras al palacio date la vuelta y ve hacia el fondo del lado derecho para llegar a una zona en la que verás el cuadro junto a una muralla. Al recogerlo conseguirás el **Trofeo Coleccionista de arte**. 60

• **Muñeca Sra. Pilsen:** avanza en la misión hasta que logres llegar a la sala del trono. Antes de entrar en el portal, ve hasta la sala de seguridad del palacio y mira en el inodoro del dormitorio para encontrar este objeto decorativo. Al recogerlo conseguirás el **Trofeo Recuerdos**.







TROFEOS

CONSEGUIR EL PLATINO

Es imprescindible **completar el juego dos veces.** En la primera partida es recomendable jugar con Corvo, usando los poderes, en la dificultad más alta, cogiendo los coleccionables y completando las misiones secundarias. En esta partida tendrás total libertad para acabar con los enemigos y ser detectado.

En la segunda partida, juega con Emily Kaldwin, sin usar poderes, sin acabar con enemigos, sin ser visto y en la dificultad más baja. Al completr una misión verás una pantalla de estadísticas, por lo que es fácil saber si lo estás haciendo bien.

Puedes guardar y cargar la partida siempre que quieras, por lo que si cometes algún error que te impida conseguir algún trofeo, no dudes en cargar.

• Nueva partida+

Una vez completado el juego en cualquier dificultad podrás iniciar una Nueva partida+ en la que podrás elegir de nuevo la dificultad, el personaje, si quieres jugar con poderes o no, e incluso combinar los poderes de los dos personajes para crear un personaje como más te guste.

PLATINO

• Los días de dunwall y las noches de karnaca

Gana todos los trofeos de *Dishonored 2*

Se desbloquea al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• Sombra

Completa el juego sin que te vean.

Hay que completar las nueve misiones sin ser detectado. No importa si el enemigo sospecha, siempre y cuando el icono de alerta que aparece sobre su cabeza no se rellene del todo. Si los civiles nos sorprenden cometiendo algún asesinato no conseguiremos el trofeo. Un cadáver mal ocultado también puede provocar que activen la alarma. En la pantalla de estadísticas al final de cada misión veremos si hemos completado la misión sin que nos hayan detectado.

• Manos impolutas

Completa el juego sin matar a nadie.

Puedes noquear a los enemigos como quieras. Si arrastras a un enemigo noqueado para ocultarlo, déjalo en el suelo con cuidado para evitar que muera.

PLATA

• Fantasmal

Completa una misión sin que te vean.

Ver trofeo Sombra.

• Recuerdos

Reúne todos los objetos decorativos para el Dreadful Wale.

Encuentra los diez objetos decorativos que están repartidos por el modo historia.

• Coleccionista de arte

Adquiere todos los cuadros coleccionables.

Encuentra los veintisiete cuadros repartidos por el modo historia.

• Financiación excelente

Encuentra el 60% del botín disponible.

Debes conseguir al menos el 60% del oro que está repartido por el juego. Cada coleccionable otorga cierta cantidad de oro, igual que otros objetos secundarios (gel de baño, colonias, lingotes…). Busca algunas monedas sueltas en las misiones y mira siempre en los bolsillos de los guardias. Al final cada misión podrás ver la cantidad de oro máxima que había y el que conseguiste, así sabrás si recogiste al menos el 60%. »

» **• Carne y acero**

Completa el juego sin poderes sobrenaturales.

Cuando al comienzo de la segunda misión puedas elegir entres jugar con poderes o no, elige jugar sin poderes.

• El protector real

Termina el juego con Corvo Attano .

Tras intro podrás elegir entre jugar con Corvo o con Emily. Completar el juego con cada uno de los personajes desbloquea un trofeo diferente.

• La emperatriz

Termina el juego con Emily Kaldwin.

Ver trofeo El protector real.

• De buena fe

Completa el juego en Caos reducido.

El sistema de Caos se basa en la cantidad de muertes que hemos realizado durante la historia. Si completas el juego sin acabar con nadie conseguirás un Caos reducido y según vayas acabando con personajes terminarás llegando a Caos elevado. Acabar el juego con cada tipo de Caos desbloquea un trofeo diferente.

• Imperio sumido en el caos

Completa el juego en Caos elevado.

Ver trofeo De buena fe.

BRONCE

• Enfoque alternativo

Completa una misión sin bajas.

Ver trofeo Manos impolutas.

• Jefe de espionaje real

Examina todos los diarios y audiógrafos de Meagan Foster y Anton Sokolov del Dreadful Wale.

Debes leer todos los documentos y escuchar todos los audiógrafos que están repartidos por el Dreadful Wale al comienzo de algunas de las misiones.

• Hace años, en otro tiempo

Has escuchado la historia de Meagan Foster.

Ver trofeo Jefe de espionaje real.

• Canciones de Serkonos

Descubre 3 dúos musicales en Karnaca y escucha sus canciones

Tendrás que escuchar a un dúo en las misiones 2, 6 y 8. En la misión 2 está cerca del mercado, en la 6 dentro de la base de la Jauría y en la misión 8 en un patio interior entre varios edificios de la primera zona. Si los músicos se alertan huirán. Cuando llegues a un dúo es recomendable esperar entre 10 y 20 minutos para asegurarte de que escuchas sus canciones desde antes de que empiecen hasta el final. Debes estar medianamente cerca.

• Sello imperial

Has recuperado tu sello.

En el transcurso de la historia.

• Donde hay confianza da asco

Roba varias veces a Galvani.

Debes robar en las misiones 1 y 9. Avanza en la misión 1 hasta las calles principales y entra en la primera casa de la izquierda. Ve al salón, quita el cuadro de la chimenea para encontrar el código de la caja fuerte y ábrela. Repítelo en la misión 9.

• Libertad de expresión

Salva al impresor del Dunwall Courier.

Avanza por la misión 1 hasta las calles principales y antes de llegar a la zona del puerto mira a la acera de la izquierda para ver el edificio del Dunwall Courier. Entra, elimina a todos los guardias y habla con el impresor.

• La joya del sur

Has llegado a Karnaca.

En el transcurso de la historia.

• Robar en el mercado negro

Roba una tienda del mercado negro.

En la misión 2 avanza por Karnaca hasta la tienda del mercado negro. Justo antes verás una ventana que da a un callejón. Abre la puerta de la derecha para crear un atajo y entra por la ventana del primer edificio de la izquierda. En el piso superior hay una llave con la que podrás abrir la puerta trasera de la tienda del mercado negro del callejón de antes. Basta con entrar.

• Robo mórbido

Roba un cadáver para Mindy Blanchard.

Ve hasta el callejón del trofeo anterior. Habla con Mindy Blanchard para iniciar una misión secundaria en la que debes recuperar un cadáver que está custodiado por el enemigo y llevárselo a Mindy. El juego te indica la localización del cadáver y del punto de entrega.

• Estado de ejecución

Impide que la Guardia mayor empuje a un ciudadano al arco voltaico.

Según avances por Karnaca en la misión 2 llegarás a una calle en la que verás un arco voltaico y a dos guardias que amenazan a un civil. Acércate corriendo a los guardias y acaba con ellos antes de que le electrocuten.

• Caída intrépida

Déjate caer desde el punto más alto de Addermire y elimina a un enemigo con tu caída.

Juega en la misión 3 y con poderes. Sube al tejado más alto del edificio en el que transcurre la misión. Desde la cornisa mira hacia abajo y dispara una flecha para que algún guardia se acerque lo suficiente para poder realizar un asesinato en caída.

• Antídoto

Habla con la doctora Hypatia a bordo del Dreadful Wale.

En uno de los últimos pasos principales de la misión 3 conocerás a la doctora Hypatia y a un paciente llamado Vasco. Luego debes crear un antídoto e inyectárselo a la doctora. Habla nuevamente con la doctora en su camarote del Dreadful Wale en la misión 4.

• La bestia interior

Te has ocupado de la doctora Alexandria Hypatia.

Ver trofeo Antídoto.

• El lugar de las tres muertes

Mata tres veces a Paolo.

Debes matar una vez a Paolo en la misión 4 y dos en la misión 6. En la misión 4, ve a la tienda del mercado negro y habla con la dueña para que aparezca. En la misión 6 le encontrarás en la base de la Jauría, cuando le derrotes por primera vez acaba con las ratas del suelo para hacerle aparecer por segunda vez.

• Coleccionista de mecánica

Obtén las placas numeradas de tres soldados mecánicos.

Avanza en la misión 4 hasta la mansión de Kirin Jindosh donde hay unos soldados mecánicos, a modo de guardias de seguridad. Acaba con tres y recoger las placas numeradas que dejan caer. Céntrate en atacarles a los puntos brillantes de los brazos: cuando ya no le queden se autodestruirán.

• Silencio

Elimina a Jindosh sin que llegue a darse cuenta de tu presencia.

Debes jugar en la misión 4 y con poderes. En la segunda sala de la mansión de Jindosh mira hacia arriba y dispara a cualquier cristal del lado izquierdo para poder subir. Avanza por detrás de los muros de la mansión con mucho cuidado hasta llegar a una ventana. Manténte agachado y espera el momento oportuno para acabar con los dos guardias que patrullan la zona. Sigue por la derecha, sube a la tubería y cruza a la otra terraza. Entra por el hueco de la pared y usa el ascensor hasta la planta más alta. Espera a que los guardias mecánicos inicien la patrulla para salir del ascensor, rodea la sala circular por la izquierda y espera el momento oportuno para acabar con Jindosh en su escritorio.

• Mente laberíntica

Has encontrado a Anton Sokolov en la mansión mecánica.

En el transcurso de la historia.

• Ciclo vital

Lanza Posesión una vez, encadenando humano, sabueso, rata, pez y mosca de la sangre.

Hay que jugar en la misión 5, con poderes y tener disponibles al menos trece runas para desbloquear el poder de Posesión y todas sus mejoras. Lo primero »

» es avanzar hasta la segunda calle sin que se haya activado la alarma. Sube a lo alto de la torre de vigilancia y pasa por encima del arco voltaico. Ve a la derecha y baja las escaleras del fondo. Abre la puerta que verás al bajar y usa Posesión en el sabueso. Vuelve atrás y al bajar las siguientes escaleras verás unas ratas, luego a la izquierda unas moscas, al final del túnel un humano y peces en un charco. Debes poseer a todos con una misma posesión pasando de uno a otro antes de que acabe el tiempo.

• Ecos del oráculo

Escucha las voces de las hermanas que componen la orden del oráculo.

Durante la misión 5 llegarás a una biblioteca y en la planta intermedia verás una máquina que tendrás que usar tres veces para escuchar todas las voces.

• Jauría hasta el fin

Alíate con la Jauría en la Tolvanera.

Juega en la misión 6. El unirte a uno u otro bando desbloquea un trofeo diferente y lo único que tienes que hacer es llevar el cadáver de un líder al otro. Antes de tomar una decisión guarda la partida. Entrega el cadáver del líder de los decanos a la Jauría y luego realiza la otra entrega. Apunta el código de la cerradura de Jindosh. Vuelve a cargar la partida y usa el código para abrir la cerradura de Jindosh sin tener que buscar la solución para conseguir otro trofeo más.

• Fidelidad a la Abadía

Alíate con los decanos en la Tolvanera.

Ver trofeo Jauría hasta el fin.

• Eureka

Resuelve la cerradura de Jindosh sin encontrar la solución en otra parte.

Ver trofeo Jauría hasta el fin.

• Bajo la mesa

Roba la llave maestra de Stilton desde bajo la mesa con los guardas conscientes y sin alertar.

Una vez que hayas conseguido el Giratiempo misión 7 sal de la habitación y avanza por el pasillo todo recto hasta el comedor. Agáchate bajo la mesa y viaja al pasado para poder recoger la llave encima de una silla. No debes noquear a los guardias y no se deben alertar, por lo que debes usar el Giratiempo para ver la posición de cada uno antes de realizar los cambios entre el pasado y el presente.

• Deterioro

Descubre el pasadizo oculto en el balcón.

Una vez que hayas conseguido el Giratiempo en misión 7, sal de la habitación y entra por la primera puerta de la derecha para llegar a la cocina. Escala por la despensa del fondo, pasa por el hueco de la pared y avanza hasta un patio interior. Viaja al pasado para destrozar los soportes del balcón y vuelve al presente.

• Sótano inundado

Drena el agua y recupera la runa.

Una vez que hayas conseguido el Giratiempo en la misión 7 avanza por cualquiera de las posibles rutas hasta la gran sala que tiene una escalera en medio. Verás en el lado izquierdo unas escaleras que te llevan a un sótano, vigilado por dos guardias. Tras acabar con ellos o noquearles realiza cambios en el tiempo para poder coger la válvula que verás a junto a una vitrina, lánzala por el hueco de la pared y entra tú también por el hueco. Recoge la válvula y colócala en la tubería de la izquierda para drenar el agua.

• Una noche de 1849

Has visitado el pasado.

En el transcurso de la historia.

• Abajo el duque

Has eliminado al duque Luca Abele.

En la misión 8 tu principal objetivo es acabar con el duque Luca Abele, el problema es que tiene un doble y tendrás que fijarte en las pistas que te da el juego para saber quién es

quién. Ambos objetivos se encuentran en las plantas más altas de la mansión y si quieres puedes acabar con ambos para asegurar el trofeo o noquearlos e interrogarles para saber quién es el doble y acabar la misión de la forma más pacífica posible.

• Robo de espíritus

Te has apoderado del alma de Delilah.

En el transcurso de la historia.

• Cenador

Rinde tributo a Jessamine una última vez.

Avanza por la misión 9 hasta llegar al jardín que está antes de entrar al palacio, según miras las escaleras que te llevan a su interior ve hacia la izquierda para llegar a un mausoleo y examina la tumba de Jessamine.

• El don más grande

Has salvado al último miembro conocido de tu familia .

En el transcurso de la historia.

• Taller de ocultismo

Crea 10 talismanes de hueso.

Es obligatorio jugar en una partida con poderes. Uno de los poderes te permitirá crear talismanes de hueso. Usa el corazón que conseguirás en la segunda misión para conocer la ubicación de cada fragmento y úsalos para crear los talismanes que quieras.

• Siega instantánea

Elimina a 6 enemigos en menos de 1,5 segundos.

Deja que los guardias te detecten y espera a que te persiga un gran número de enemigos. Busca un lugar estrecho en el que atrincherarte y cuando veas al menos seis enemigos bastante juntos lanza una o dos granadas para acabar con todos ellos.

• Reorientación fatal

Mata a un enemigo con su propia bala.

Es obligatorio jugar en una partida con poderes. Recoge tres runas para desbloquear los poderes Reflejos y Desvío mayor, y podrás devolver las balas enemigas si bloqueas el proyectil en el momento exacto.

• Susurros del corazón

Usa el Corazón para escuchar los secretos de 40 personas diferentes.

El Corazón es un objeto que se consigue durante la segunda misión del juego. Simplemente debes equipártelo y apuntar hacia los enemigos para escuchar.

• Sin escrúpulos

Elimina a 20 enemigos desprevenidos.

Acaba con al menos veinte enemigos cuerpo a cuerpo por la espalda sin que te hayan visto o escuchado mientras te acercabas.

• Acróbata

Elimina a 10 enemigos con Caída letal.

Colócate lo suficientemente por encima de un enemigo para poder saltar desde arriba y realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la espada antes de caer para realizar una Caída letal. Repite esta operación diez veces.

• Tirador deslizante

Consigue un disparo a la cabeza mientras te deslizas.

Busca cualquier enemigo que veas que tiene una posición fija para hacerlo más fácilmente. Corre hacia él para poder deslizarte y antes de que el personaje se levante tendrás que disparar al enemigo a la cabeza.

• Los amantes

Usa Dominó para enlazar a 2 personajes, justo antes de que uno mate al otro.

Para conseguir este trofeo es obligatorio jugar en una partida con poderes.
Desbloquea el poder Dominó y busca una pareja de guardias enemigos. Usa el poder primero en uno de ellos y luego en el otro para que queden enlazados. Finalmente agarra por la espalda a uno de los guardias y espera a que el otro te intente atacar con la espada o con la pistola para que sea su compañero quien reciba el impacto y ambos morirán.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Localización de todas las Pistas y Barriles • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
- **Izquierda / Derecha:** usar / guardar espejo
- **Stick izquierdo:** mover al personaje
- **Stick derecho:** mover la cámara
- **L3:** reflexionar
- **R1:** llamar a Trico / Dar órdenes
- **■:** derribar / lanzar
- **▲:** saltar
- **●:** recoger / agarrar / acariciar a Trico / blandir espejo
- **✖:** agacharse
- **Options:** pausar

COLECCION

Es importante recoger estos coleccionables, ya que de ellos dependen un buen número de trofeos. Lo malos es que no hay manera de saber qué coleccionables hemos recogido y cuáles no. En caso de morir o cargar un punto de control, revisa los coleccionables más próximos para asegurarte de que han quedado recogidos.

El coleccionable más complicado son las Pistas. Requieren que realicemos algunas acciones concretas en puntos concretos y el mínimo paso en falso o incluso cargar un punto de control puede hacer que no escuchemos alguna. Si dejamos pulsado L3 haremos que el protagonista se siente y podamos escuchar la última pista que hemos conseguido. Las pistas suelen tardar entre 5-10 minutos en escucharse, si en ese tiempo no escuchaste alguna, prueba a moverte un poco o cargar un punto de control anterior.

Aquí los tienes todos, para que no se te escape ninguno.

COMIENZO (DE DÍA)

• Pistas 1-5 "Es uno de los elegidos", "Sentí que aún": automáticas al comienzo del juego.

• Pista 6 "Dolorida, la bestia": espera a que Trico termine de retorcerse y acércate a su hocico un par de veces hasta escuchar la pista. ❶

• Pista 7 "La bestia no estaba nada contenta": sitúate a la derecha de la parte central, suficientemente lejos para que Trico esté más tranquilo y espera a que el mismo mire hacia la lanza que tiene clavada para escuchar la pista. ❷

• Pista 8 "La bestia estaba muy agitada": sin quitarle las lanzas acércate un par de veces más a su hocico. ❸

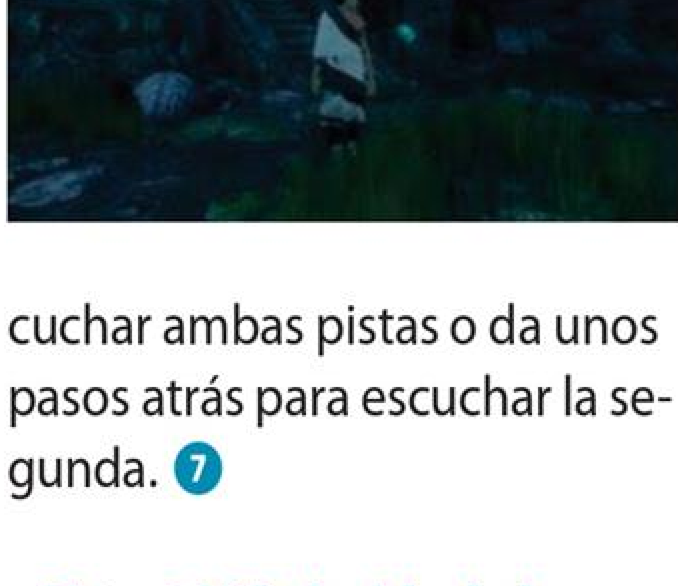


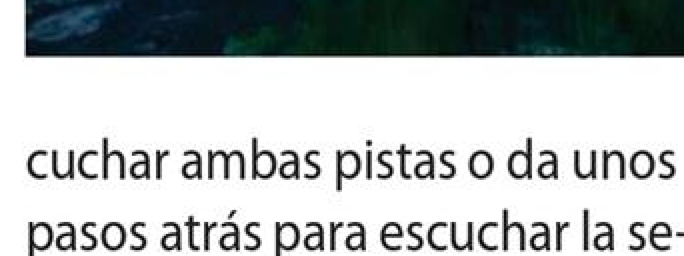


NABLES

En *The Last Guardian* encontrarás un total de 155 coleccionables, repartidos entre Barriles, Pistas y Agujeros en los que Trico debe meter la cabeza. Aquí están todos.







• **Pista 9 "Decidí ayudarle e intenté":** sin haberle quitado las lanzas, salta a la espalda de Trico y camina sobre él para que se agite y te haga caer. Luego, quítale la lanza de la pata. 4

COMIENZO (DE NOCHE)

• **Pista 10 "Me pregunté si":** automática tras quitarle a Trico la lanza del paso anterior.

• **Barril 1:** recoge el barril que ves arriba a la derecha, en las ruinas, y déjalo en el suelo cerca de la zona central, asegurándote de que a Trico se le iluminan los ojos. 5

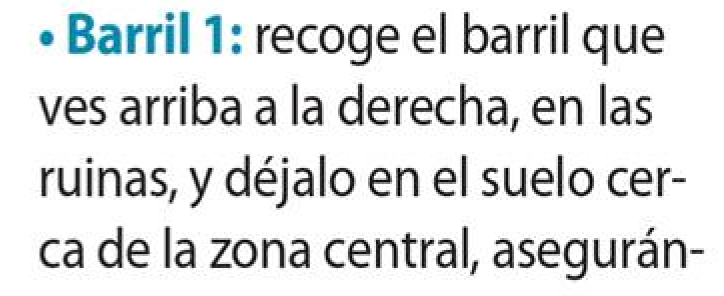
• **Pistas 11-13 "Me sorprendió sobremanera", "Daba la impresión de que", "Observaba un barril":** tras completar el paso anterior quédate quieto junto al barril para escucharlas. 6

• **Pistas 14 y 15 "La bestia no parecía querer", "Decidí retirarme":** lleva a Trico el barril que recogiste pero no te alejes demasiado para que no se lo coma. Espera un poco hasta escuchar ambas pistas o da unos pasos atrás para escuchar la segunda. 7

• **Pista 16 "Dolorida, la bestia":** sin dejar a Trico que coma, acércate una y otra vez a su hocico para que te gruña hasta que la escuches. 8

• **Pista 17 y 18 "Recelaba de mí", "No creí que fuese":** sin dejarle que empiece a comer vuelve a subirte al lomo de Trico para que se agite hasta escuchar ambas pistas. 9

»

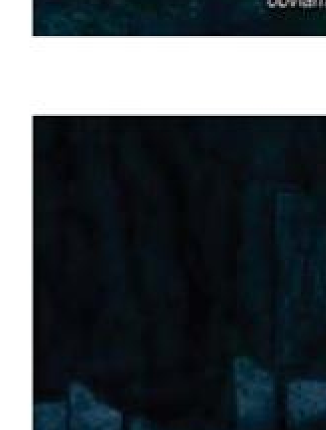
















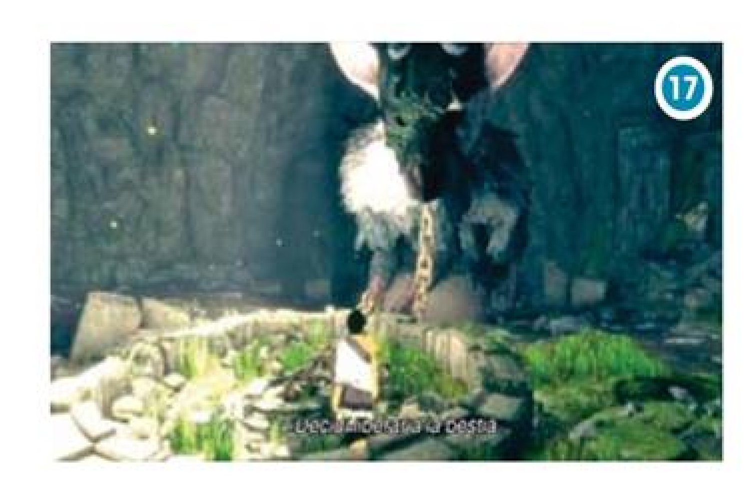












» **• Pista 19 "La bestia estaba muy agitada":** tras darle el primer barril, acércate a su morro para enfadarle hasta oírla. 10

• Barriles 2 y 3: en la misma zona izquierda de las ruinas. De momento recoge el de arriba. 11

• Pista 20 "Seguro que la criatura": dale de comer el segundo barril, recoge el tercero y acércate a Trico lo suficiente para que muestre interés y espera a que se escuche la pista. 12

• Pista 21 "Mis ofrendas parecieron saciar": haz que Trico se coma los tres barriles para ver cómo cae al suelo malherido. 13

• Pista 22 "La lanza que colgaba": tras escuchar la pista anterior ve hacia la parte trasera de su cabeza para ver la lanza que tiene clavada en la espalda. 14

• Pista 23 "Hice lo que pude": tras escuchar la pista anterior acércate más a la lanza pero no se la intentes quitar todavía. Luego quítale la lanza que tiene clavada cerca del cuello. 15

COMIENZO (DE DÍA)

• Pista 24 "La criatura parecía sentirse": cuando acabe la escena ve hacia el túnel del fondo y llama a Trico un par de veces para comprobar que no puede moverse por la cadena. 16

• Pista 25 "Decidí liberar a la bestia": ve a la zona central y quédate quieto junto a la cadena hasta escuchar la pista. Sube a la espalda de Trico y abre el cierre del collar para liberarlo. 17

• Barril 4: avanza hasta el fondo del túnel y llama a Trico. En esta zona verás unos salientes y debes subir primero al que está mal al fondo para llegar hasta este barril. 18

• Barriles 5 y 6: en el saliente del lado derecho verás dos barriles más. El de más a la derecha está bloqueando el camino por el que deberás avanzar.















• Pista 26 "Habiendo explorado el área": tras darle de comer los tres últimos barriles a Trico verás que se pone a dormir. Debes subir por su lomo, examinar el humo y volver a bajar para escuchar esta pista. 19

• Pista 27 "Este espejo, con su luz misteriosa": automática tras recoger el espejo en la zona de la que proviene el humo blanco. 20

• Pista 28 "Con la bestia a mi lado": asegúrate de que no llevas el espejo equipado y vuelve junto a Trico. Salta a la zona inferior y esperar a que Trico se siente para ponerte a su lado. 21

• Pista 29 "El rayo que le salió": ve al punto central de la cueva, equípate el escudo y úsalo en cualquier punto de la cueva para que Trico lance un rayo. 22

• Pista 30 "Aunque me asaltaban las dudas": tras escuchar la pista anterior quédate quieto, sin hacer nada, en el mismo sitio donde activaste el espejo antes para poder escuchar esta pista. 23
Espera a que Trico se siente junto a una pared y apunta con el espejo para que abra un camino que debes seguir.

• Pista 31 "El anciano me había hablado": automática según avanzas por el túnel del paso anterior. 24

• Pista 32 "Mi amigo parecía reacio": avanza hasta caer en un lago. Ve hacia la zona de piedras y llama a Trico, tras un par de llamadas le terminarás preguntando si es que no le gusta el agua. Sigue llamándole hasta escuchar la pista. 25

• Barriles 7-9: pide a Trico que rompa las maderas que tienes justo a tu espalda.
Sube por la cadena y arriba encontrarás una caja que contiene los tres barriles que tendrás que empujar hasta hacerlos caer. Lanza abajo los barriles uno a uno para que Trico se los coma. 26

• Barril 10: Ve hacia la cascada y llama a Trico. Escala por el musgo que ves en la pared de la izquierda y tras la cascada encontrarás el barril. 27
Sube a lomos de Trico para que te lleve a la última zona de la cueva y avanza por el hueco de la pared para salir al exterior. Ya habrás completado esta parte. »

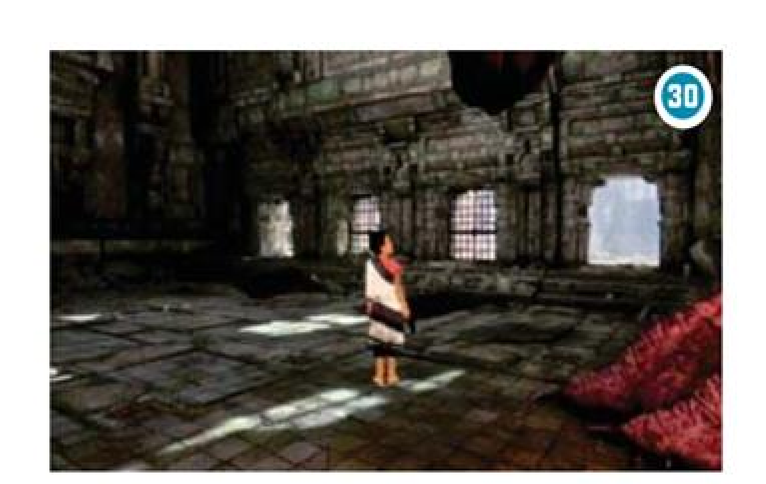












» EL NIDO

• **Pistas 33 y 34 "Habíamos escapado de", "No me daría cuenta":** al salir de la cueva tendrás una escena en la que escucharás la primera pista. Nada más terminar la escena quédate quieto hasta escuchar la segunda. 28

• **Pista 35 "La puerta del otro extremo":** según avances por la zona llegarás a un punto en el que Trico tendrá que romper una enorme barrera de madera. Antes de hacerlo quédate mirando a la puerta de madera hasta escuchar la pista. 29

• **Agujeros 1 y 2:** en la primera sala a la que llegas tras cruzar al otro lado de la montaña. 30

• **Barril 11:** en la misma zona de los agujeros de antes. Date la vuelta y sube por las escaleras que verás a la derecha para llegar a la puerta de madera que rompió antes Trico para que se reúna contigo. Rompe los escombros del pasillo para encontrar el barril. 31

• **Barril 12:** según miras a los agujeros de antes, llama a Trico para escalar por la pared de la izquierda y llegar hasta un saliente en el que verás el barril.

• **Barril 13 y Agujero 3:** en esta misma zona verás una cadena en el otro lado por la que tendrás que escalar. Una vez arriba avanza por el pasillo y entra en el primer túnel de la izquierda para encontrar el barril. Espera dentro del túnel hasta que Trico meta la cabeza por la entrada. 32

RUINAS (PARTE UNO)

• **Barril 14:** avanza por la zona hasta que Trico te ayude a saltar una gran muralla. Cuando



caigas al otro lado empuja el cristal, sube la escalera central y entra por el pasillo de la derecha, tras bajar un par de escaleras encontrarás el barril. 33

• **Barril 15:** avanza por las ruinas hasta activar una palanca que levanta la venta que le impedía a Trico avanzar. En este mismo pasillo encontrarás el barril. 34

• **Pista 36 "La bestia tenía miedo":** tras el barril anterior, rompe la pared de maderas por las que debes avanzar y acércate al borde de la siguiente zona antes de saltar abajo para escuchar la pista. 35















• Pistas 37 y 38 "El espejo brillante", "Decidí explorar a conciencia": después de que Trico te haya comido para completar el paso anterior, caerá rendido al suelo. Espera de pie junto a él sin hacer nada hasta escuchar ambas pistas. 36

• Pista 39 "Pero había algo": cuélgate del rabo de Trico para llegar a una zona inferior y la escucharás de forma automática durante una escena mientras te arrastras por un túnel.

• Pista 40 "Trico parecía muy inquieto": nada más finalizar el enfrentamiento contra las primeras armaduras que te encuentras en el juego, no calmes a Trico y espera junto a él hasta escuchar la pista. 37

• Agujero 4: avanza por la sala de las armaduras y tras salir por la puerta del fondo date la vuelta para ver como a Trico se le queda atascada la cabeza. Finalmente sube por la cabeza, cruza por las maderas y escala por la cadena que ves al fondo para volver al exterior. Acércate al extremo en el que está la trampa de antes y llama a Trico para que ambos podáis saltar por encima de las ruinas del otro extremo para llegar a la siguiente zona. 38

RUINAS (PARTE DOS)

• Pista 41 "Había un aroma" y Agujero 5: nada más llegar a la zona verás que Trico mete la cabeza en el primero de los tres agujeros y se quedará atascado. Entra en la zona donde ha metido la cabeza para escuchar la pista. 39

• Pista 42 "Intentaba estrujarse" y Agujero 6: agarra el caldero y espera a que Trico se retuerza un poco mientras intenta alcanzarlo. Tras unos segundos muévelo hasta el agujero central para escuchar la pista y de paso hacer que Trico cambie de agujero. 40

• Pista 43 "La bestia estaba hechizada" y Agujero 7: de nuevo agarra el caldero, espera unos segundos y finalmente mueve el caldero hasta el fondo para escuchar la pista y hacer que Trico meta la cabeza en el último agujero.
Cuando hayas cerrado la tapa del caldero después de caer por la chimenea del tejado es recomendable hacer que Trico meta la cabeza de nuevo por cada uno de los agujeros. 41 »





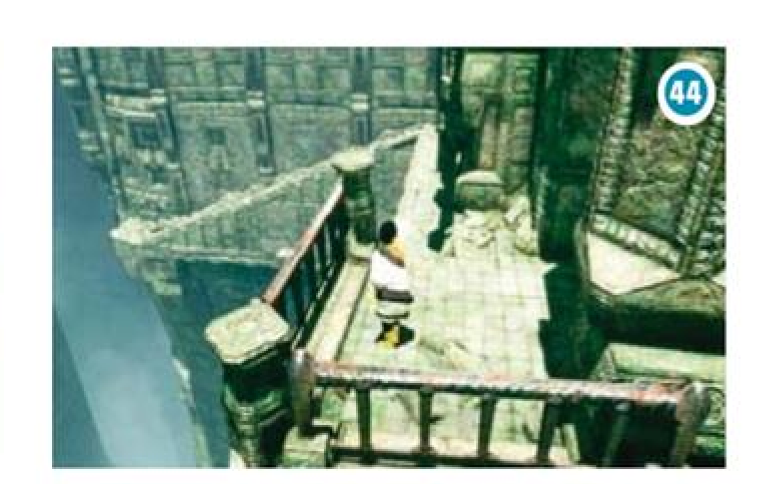




42



43



44

» • **Barriles 16 y 17:** avanza hasta ver una escena en la que verás a otro Trico. Sigue el camino que va por el interior de la montaña, sube a la estructura central y escala por el lomo de Trico para llegar a la zona más alta. Aquí verás una pasarela que une los dos extremos en cada uno verás un barril. 42

• **Pista 44 "Acaricié a la bestia" y Barril 18:** avanza hasta caer en una sala en la que serás emboscado por unas armaduras. Cuando Trico haya acabado con ellas acaríciale un par de veces para calmarle y escucharás la pista. Tirado por el suelo también verás un barril. 43

RUINAS (PARTE TRES)

• **Barril 19:** al salir al exterior tras huir de un pasillo lleno de estatuas, ve hacia la derecha y baja dos tramos de escaleras para encontrar el barril. 44

• **Pista 45 "La bestia no podía" y Barriles 20-23:** vuelve atrás y ve a la izquierda según miras el puente derruido. Pasa entre los barrotes de la puerta y llegarás a un patio en el que tendrás que esperar sin hacer nada hasta escuchar la pista. Luego, ordena a Trico que rompa la caja que contiene los barriles. 45

• **Pista 46 "La bestia se había":** sube a lomos de Trico y ordena que suba a la columna central. Una vez arriba espera sin hacer nada hasta escucharla.

• **Barril 24:** vuelve al puente derruido y ve a la izquierda según lo miras. Pide a Trico que te eleve al hueco de la pared donde está el barril. 46

• **Barril 25:** pide a Trico que te cruce al otro lado del puente y haz que te eleve hacia los arcos de la derecha para verlo. 47



45

• **Pistas 47 y 48 "Busqué concienzudamente, convencido", "Busqué concienzudamente, esperando":** avanza hasta una zona cuadrada con una larga cadena colgada del techo. Acércate a la cadena y espera a que Trico inspeccione un poco hasta escuchar las dos pistas. 48

• **Pistas 49 y 50 "Estaba claro que", "Me pregunto si podría":** tras oír las pistas anteriores, pide a Trico que te eleve a un saliente para llegar a la sala contigua. Activa una palanca para que descienda un ánfora y ponte junto a ella para que aparezca el aviso de recoger: no lo hagas hasta escuchar las dos pistas.



46



47



48











• Pista 51 "La cadena colgada": recoge el ánfora y vuelve al paso anterior. Antes de poner el ánfora en la cadena cuélgate de ella hasta oír la pista. 49

• Barril 26: pon el ánfora en la cadena para que Trico te ayude y luego verás el barril. 50

• Pista 52 "Era un diseño": en la misma zona del barril anterior. Sube a lomos de Trico y espera a que se acerque a los cristales del camino central. 51

RUINAS (PARTE CUATRO)

• Pista 53 "Aterrado por el símbolo": tras completar la zona en la que Trico aprende a salvarte de las caídas usando la boca y la cola, llegarás a una zona con dos armaduras. Avanza para que cobren vida y espera subido en la espalda de Trico hasta que escuches la pista. 52

• Pista 54 "Examiné la cadena": en la misma sala de la pista anterior. Ve hasta el otro extremo para ver una cadena y no hagas nada con ella hasta que escuches la pista. 53

• Barril 27: escala por la cadena de la pista anterior y llegarás a una plataforma en la que verás el barril. Ten en cuenta que no se lo podrás dar de comer a Trico hasta que rompas el cristal.

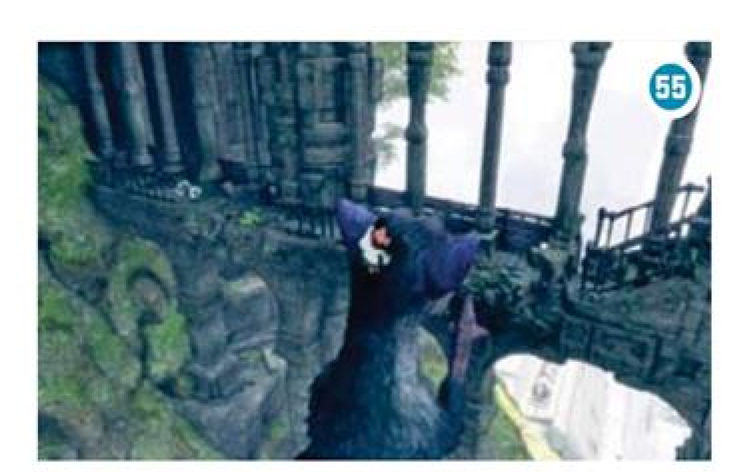
• Pista 55 "Me dio la impresión": tras completar la zona anterior saldrás de nuevo al exterior. Antes de hacer nada espera a que Trico se ponga de pie junto a unos arcos de piedra para escuchar la pista. 54

• Barriles 28 y 29: tras escuchar la pista anterior, escala por Trico para llegar a la pasarela y ve hacia la izquierda para ver ambos barriles. 55

• Pista 56 "La bestia parecía incómoda": tras cruzar al otro lado de las ruinas llegarás a una zona en la que Trico se tumbará en el suelo para descansar. La pista comenzará de forma automática cuando se tumbe.

• Barril 30: en la misma zona. Pasa por debajo de la puerta de madera y al llegar a unas vías déjate caer para entrar en un túnel donde verás el barril. 56 »













» TRAS LA CAÍDA DE LA TORRE

• **Pistas 57 y 58 "Reconocía ese lugar", "La bestia volvió a sentarse":** cuando finalice la escena en la que ambos perderéis el conocimiento terminarás bajando a la parte inferior de una torre que ya visitaste anteriormente. Antes de seguir avanzando espera hasta escuchar las dos pistas. 57

• **Barril 31:** tras escuchar las dos pistas anteriores escala por los escombros que ves junto a una verja para llegar hasta el barril. 58

• **Pistas 59 y 60 "Busqué la forma", "Me pregunté si":** tras alimentar a Trico con el barril anterior sube a su espalda y espera a que te lleve hasta la cúpula de la torre. Una vez aquí bájate de Trico y no hagas nada hasta escuchar las dos pistas. 59

• **Barril 32:** tras conseguir las anteriores pistas avanza hasta derrotar al siguiente grupo de armaduras. Pasa por debajo de la verja que ves en la zona para encontrar el barril. 60

• **Barril 33:** coge una de las cabezas de las armaduras que acabas de derrotar, ve hacia el pasillo trasero y coloca la cabeza en la última estatua para abrir el acceso a un pasadizo en el que encontrarás el barril. 61

• **Pistas 61-63 "Todo el lugar estaba impregnado", "No había elección", "Caí, completamente convencido":** avanza hasta un pasillo el que debes tirar de una palanca para que Trico avance. Pasa por cualquiera de los huecos de la puerta y acércate al agujero del suelo para escuchar la primera. Para escuchar la segunda mueve la cámara de tal forma que consigas ver a Trico. Finalmente salta sobre Trico y al aterrizar escucharás la tercera pista. 62



• **Pistas 64 y 65 "No podría salir", "Me aferré con fuerza":** según muevas el ánfora por el que se siente atraído Trico terminarás cayendo en una zona con agua. Al llegar tendrás que empujar una caja de madera al agua y cuando saltes encima de ella no hagas nada hasta escuchar las dos pistas. 63

• **Pista 66 "No quedaba más remedio" y Barril 34:** tras escapar de la zona inundada sube a lomos de Trico y tras acabar con algunas armaduras se tum-

















bará para descansar y escucharás la pista. En esta misma zona verás el siguiente barril que le debes dar de comer para que reponga fuerza. 64

• **Agujeros 8-13:** en la misma sala de los coleccionables anteriores. Cuando Trico se haya recuperado ve hacia el otro extremo de la sala y haz que meta la cabeza en los seis huecos que verás por la pared. Cuando haya metido la cabeza en los seis agujeros conseguirás el Trofeo Collar. 65

• **Pista 67 "Sabía lo que tenía que hacer":** automática durante el derrumbe de un puente. 66

PUENTE DERRUMBADO

• **Pista 68 "La rueda de la pared":** tras huir corriendo para sobrevivir al derrumbe del puente llegarás a una zona con varias armaduras a las que debes derrotar. Luego, espera a que Trico examine la rueda que abre las compuertas sin que se lo pidas para escuchar al pista. 67

• **Barriles 35 y 36:** tras escuchar la pista anterior sube a la zona del fondo opuesto de la entrada para ver el primer barril. Mueve el carromato hasta el centro de la zona, coge una cabeza de las armaduras y haz que Trico te catapulte a la estructura de metal del techo sin soltar el casco. Con un poco de suerte se quedará en la parte de arriba. Tendrás que colocar la cabeza en una estatua para abrir un pasadizo donde encontrarás el segundo barril. 68

• **Barril 37:** tras subir por la torre anterior y saltar hacia una cascada llegarás a una cueva. Ve al fondo a la derecha para verlo. 69

• **Pista 69 "Trico se negaba":** tras darle el barril anterior, pídele que te lleve a la parte más alta del muro que divide la zona. Espera sobre su cabeza hasta que escuches la pista. 70

• **Barril 38:** en el segundo lago, pide a Trico que te lleve a la pared de rocas en la que se ve un túnel para ver el barril. 71

• **Pista 70 "Ya no podía aguantar":** al salir del segundo lago. »













» ## ENJAULADO

• Pista 71 "Trepé y trepé": nada más empezar debes usar una celda para llegar a una zona superior. Cruza por la barandilla que verás a la izquierda para llegar al otro lado y no hagas nada hasta escuchar la pista. 72

• Pista 72 "Era la misma bestia": automática, cuando te encuentres con la otra bestia. 73

• Pista 73 "Desesperado, busqué": tras completar una zona de escalada tendrás que escapar de la bestia. En la primera zona solo podrá olisquearte pero tras agacharte llegarás a una zona en la que intentará alcanzarte con la pata. Espera en esta zona hasta escuchar la pista. 74

• Pista 74 "Esperé durante una eternidad": tras escapar de la bestia terminarás entrando en una jaula. Deja que pasen unos segundos para caer rendido y tras un fundido en negro escucharás la pista.

• Pista 75 "Al tirar de la jaula": tras la escena anterior llama a Trico una y otra vez hasta que aparezca. Quédate quieto hasta que Trico te empuje para escuchar esta pista. 75

• Pista 76 "No quedaba más remedio": cuando logres llevar la jaula hasta el comienzo de la zona verás que Trico se tumba en el suelo cansado. Espera sin hacer nada hasta oírla. 76

• Pista 77 "El casco..." y Barril 39: coge el casco que hay en la jaula donde estabas encerrado. Usa el otro ascensor para bajar a la zona inferior y deja el casco en el suelo para escuchar la pista. Luego cógelo y colócalo en la estatua del fondo para acceder al lugar donde está el barril. 77



• Barril 40: sube a lomos de Trico y espera a que te saque de la cueva por el mismo agujero por el que llegó. Al salir verás un muro justo enfrente pero antes de saltarlo debes ir por el camino de hierba de la derecha para encontrar el barril. 78

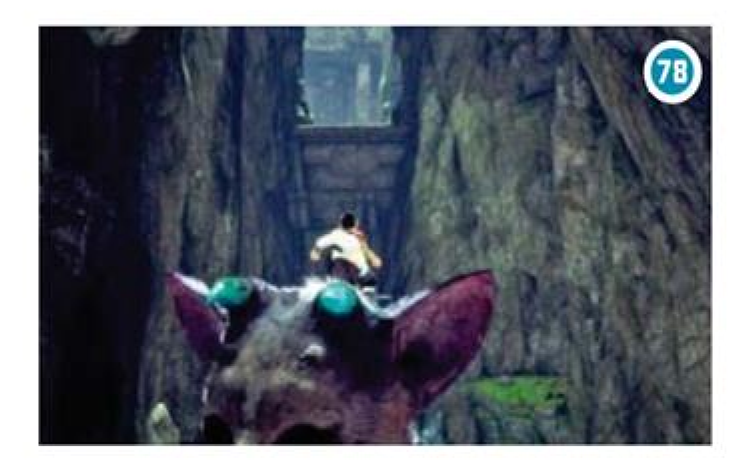
EL NIDO (DE DÍA)

• Pista 78 "Era el valle": avanza hasta ser devorado por Trico en otra sala con antenas. Tras la escena aparecerás tumbado en el suelo y escucharás la pista. 79

• Pista 79 "El camino era estrecho": desde la sala de la antena sigue el camino hasta llegar a una mina. En la primera



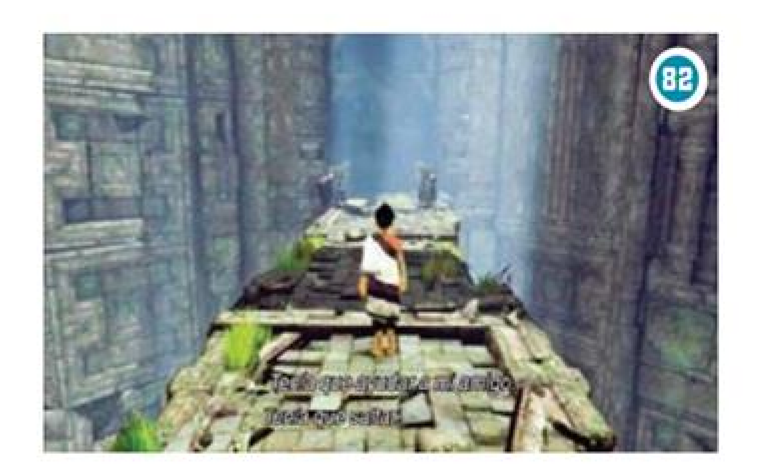












zona ve por el camino de la izquierda y antes de girar de nuevo hacia la izquierda date la vuelta para ver un hueco donde Trico debe meter la cabeza para avanzar en la historia. No llames a Trico hasta que no hayas escuchado la pista. 80

• Pista 80 "Trico había volado" y Barril 41: automática, durante una escena tras sobrevivir a un par de caídas en una torre. Cuando finalice la escena, sube a lo más alto de la torre para encontrar el barril.

• Pista 81 "Desoyendo toda cautela": avanza hasta el combate entre las dos bestias. Tira de la palanca para hacer caer a ambas y salta encima de la bestia enemiga para no morir. Ve hacia la palanca que ves en el pasillo de al lado y espera junto a ella hasta escuchar la pista. 81

• Pista 82 "Tenía que ayudar": sigue avanzando en la pelea de las bestias hasta que hagas caer un par de vagonetas sobre la cabeza del enemigo. Cuando el enemigo sube encima de Trico y baja rápidamente, espera en la zona sin hacer nada hasta que escuches la pista. 82
Para completar esta última zona tendrás que subir a los vagones que hiciste caer antes.

EL NIDO (DE NOCHE)

• Barriles 42 y 43: donde estaban los vagones de la escena anterior. 83

• Barriles 44 y 45: según miras la única puerta de metal que hay en la zona mira hacia arriba a la derecha para ver unas maderas que puedes romper usando el espejo. Escala por los escombros de la montaña para llegar al pasillo que acabas de despejar y encontrarás ambos barriles. 84

• Pista 83 "Agotado, caí en un": cuando Trico se haya comido los cuatro barriles tendrás una escena en la que escucharás la pista.

EL NIDO (AMANECIENDO)

• Pistas 84 y 85 "Mi compañero luchó", "Me pregunté si sería": avanza en la historia hasta llegar a la tercera y última zona con antena que enloquecerá a Trico.
Antes de destruir la antena usando el espejo debes entrar en el siguiente pasillo y mirar a Trico hasta escuchar las dos pistas. 85

»













» • **Pista 86 "Al final, tras explorar" y Barril 46:** avanza hasta llegar torre blanca. Tras acabar con los enemigos de la primera zona, incluyendo a los cuatro de los balcones, quédate quieto junto a las escaleras centrales hasta escuchar la pista. Luego pide a Trico que te eleve hasta el pasillo del tercer balcón para encontrar el barril. 86

• **Pista 87 "El pedestal parecía":** rodea la torre hacia la izquierda según llegaste para ver un pedestal. Espera cerca sin hacer nada hasta oírla. 87

• **Barril 47:** según miras al pedestal anterior, ve a la derecha pegado al borde y mirando abajo para verlo en un saliente.

• **Pistas 88 y 89 "El techo nos impedía", "Me agarré a la cola":** activa el pedestal para entrar en la torre y ve a la sala circular. Activa el pedestal que hay y cuando Trico choque contra el techo escucharás la primera pista 88. Vuelve a bajar el ascensor y espera sin hacer nada hasta escuchar la segunda.

• **Barril 48:** al subir en el ascensor de las pistas anteriores llegarás a una gran sala. Mira entre las plantas del suelo para ver el último barril 89. Cuando se lo des a Trico conseguirás el **Trofeo A partir un barril**.

• **Pista 90 "Lo único que encontramos":** en la misma zona. Sube a lomos de Trico y deja que te suba hasta lo más alto, justo debajo de unas aspas de color verde que no paran de girar. Quédate subido en Trico hasta escuchar la pista. 90

• **Pistas 91 y 92 "Sabia..." – "Era como si la luz":** entra por el agujero que se menciona en



la pista anterior y al caer en la siguiente zona no hagas nada hasta escuchar ambas pistas.

• **Pista 93 "Detuve las hojas":** escala por la estructura hasta salir al exterior sin detener las aspas. Al llegar arriba mueve al personaje y la cámara de tal forma que veas como giran las aspas hasta oír la pista. 91

• **Pista 94 "Increíble, la cola":** durante el combate final a Trico le arrancan un trozo de su cola. Tras la escena ve al punto en el que cae la cola y quédate junto a ella hasta escuchar la pista 92 y conseguir el **Trofeo Está todo dicho**.







TROFEOS

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el trofeo platino en *The Last Guardian* habrá que terminar el juego obligatoriamente al menos tres veces.

• **Primera partida:** debes completar el juego consiguiendo todos los coleccionables y trofeos secundarios. Si consigues completar el juego sin que haber muerto te ahorrarás tener que lograrlo en la segunda partida.

• **Segunda partida:** completa los trofeos que no hayas desbloqueado en la partida anterior y recoge de nuevo todos los barriles para alimentar a Trico, para obtener un total de 96 barriles y desbloquear así otro trofeo. Aprovecha esta partida también para aprenderte la ruta para que completar el juego en menos de cinco horas te sea más fácil.

• **Tercera:** finalmente en esta partida solamente tendrás que centrarte en completar el juego en menos de cinco horas. Es recomendable hacer un backup de la partida cada poco tiempo para cargar de nuevo en caso de que alguna sección del juego nos haya hecho perder demasiado tiempo. Una partida perfecta se puede llegar a completar en unas cuatro horas y media por lo que el tiempo está realmente justo.

PLATINO

• **The Last Guardian**

Obtén el resto de los trofeos.

Se desbloquea de forma automática al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• **Emisario intocable**

Termina el juego sin perder una partida.

Para conseguir este trofeo hay que completar el juego sin haber muerto ni una sola vez. Si te caes desde una gran altura, caes al vacío o los enemigos consiguen meterte en los portales no conseguirás el trofeo. Si ves que vas a morir no dudes en pausar la partida y cargar el punto de control.

• **Emisario del rayo**

Acaba el juego en menos de 5 horas.

Completar el juego en menos de 5 horas puede resultar realmente complicado. El tiempo está muy limitado y apenas podrás cometer algunos fallos. Es recomendable crear backup de la partida cada poco tiempo y cargarlos en el caso de que hayamos perdido demasiado tiempo en alguna zona.

• **Cuidados intensivos**

Quita las lanzas de Trico lo más rápido posible.

A lo largo de todo el juego verás unos enemigos que arrojarán lanzas a Trico para hacerle daño. Estas lanzas no pueden llegar a matar a Trico, pero siempre que le claven una tendrás que quitársela lo más rápido posible. Este trofeo se desbloquea durante los créditos finales.

• **A partir un barril**

Dale a Trico todos los barriles.

Para conseguir este trofeo hay que hacer que Trico se coma los 48 barriles que están repartidos por todo el juego.

• **Sigue corriendo**

Aléjate de Trico durante 3 minutos o más cuando enloquece en cualquier habitación donde haya una antena.

Debes avanzar en la historia hasta llegar a una de las tres habitaciones con antena que hay en el juego. En esta habitación Trico entrará en cólera e intentará comerte y lo que debes hacer es correr durante 3 minutos antes de que te atrape.

• Perdiendo la cabeza
Derrota a 10 o más armaduras quitándoles las cabezas.
Para conseguir este trofeo debes esperar a que Trico ataque a las armaduras para hacerlas caer y en ese momento acercarte cuerpo a cuerpo para quitarles la cabeza antes de que se levanten. Busca cualquier zona con enemigos y antes de que mueran todas las armaduras carga el punto de control una y otra vez repitiendo el mismo proceso hasta conseguirlo.

• La llamada de la naturaleza
Pilla a Trico... en plena faena.
De forma aleatoria Trico se pondrá a hacer sus necesidades a lo largo de la aventura. Lo único que tienes que hacer es estar mirándole cuando lo haga.

PLATA

• Emisario rápido
Acaba el juego en menos de 15 horas.
Ver trofeo Emisario del rayo.

• Está todo dicho
Escucha todas las pistas.
Debes escuchar las 94 pistas que están repartidas por todo el juego.

• Vestido de fiesta
Obtén todos los trajes del niño y equípalos.
En el modo Nueva Partida+ puedes hacer que el niño lleve diferentes ropas y para tenerlas todas debes haber alimentado a Trico con un total de 64 barriles entre todas las partidas jugadas.

•¡Bájate de mi espalda!
Agárrate a la espada de una armadura durante 30 segundos o más.
Para conseguir este trofeo primero debes avanzar en la historia hasta llegar a cualquiera de las zonas en las que haya armaduras enemigas. Rodea a la armadura por la espalda, salta hacia ella y mantén pulsado círculo para colgarte de su espalda. Finalmente mueve el joystick izquierdo hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que veas que la estatua levanta una pierna y para. Repite el mismo proceso hasta haber aguantado 30 segundos o más.

• Amigos bestiales
Pinta todo el cuerpo de Trico.
En el modo Nueva Partida+ puedes pintar a Trico con ciertos colores y para tenerlos todos debes haberle alimentado con un total de 96 barriles entre todas las partidas jugadas.

• Equilibrio con barriles
Avanza al menos 10 metros cargando 2 o más barriles.
Nada más comenzar el juego estarás en una zona en la que hay tres barriles y además Trico no intentará comérselos por lo que es la mejor zona para conseguirlo. Recoge un barril y ponlo en el suelo lo más recto posible, recoge un segundo barril y colócalo encima del otro pulsando equis. Ahora pulsa círculo para coger ambos barriles y camina muy despacio hasta recorrer los 10 metros.

• Salvavidas
Salvado de una caída por la cola de Trico 10 veces o más.
Según avances en el juego Trico aprenderá a salvarte usando la cola. Más adelante en el juego llegarás a varias zonas en las que ambos estaréis colgando de algunas estructuras y lo único que debes hacer es colgarte de su espalda y dejarte caer para colgarte de la cola. Sabrás que lo haces correctamente porque al caer se activa una cámara lenta.

BRONCE

• Aunque estemos lejos
Llega hasta el final del juego.
Ver trofeo Emisario del rayo.

• Emisario vivaz
Acaba el juego en menos de 30 horas.
Ver trofeo Emisario del rayo.

• Collar
Haz que Trico meta la cabeza en todos los agujeros.
Para conseguir este trofeo de-

bes hacer que Trico meta la cabeza en los 13 agujeros que están repartidos por el juego.

• Justo en el blanco

Ataca a las armaduras con 20 o más barriles o calderos.

Para conseguir este trofeo debes avanzar en la historia hasta llegar a alguna de las zonas en las que hay enemigos y también barriles o calderos por la zona. Recoge cualquiera de estos objetos y lánzaselos a las estatuas para aumentar el contador. Antes de acabar con todos los enemigos de la zona carga el punto de control y repite la misma operación todas las veces que necesites.

• Maravilla atronadora

Derrota a 20 o más armaduras con el rayo de Trico.

Según avances en la historia conseguirás un espejo con el que puedes hacer que Trico lance rayos. Apunta a los enemigos con el espejo y espera a que Trico acabe con ellos con su rayo.

• Indulto in extremis

Haz que Trico derrote a 20 o más armaduras cuando estas tengan al niño.

Para conseguir este trofeo tendrás que avanzar hasta llegar a alguna zona en la que haya armaduras enemigas y además debes estar con Trico. Una vez aquí deja que cualquier enemigo te atrape para llevarte hacia el portal enemigo y espera a que Trico acabe con él en vez de liberarle.

• La práctica hace al maestro

Haz que Trico atrape un barril en el aire al menos 20 veces.

Para conseguir este trofeo hay que recoger los barriles que están repartidos por todo el juego y pulsar cuadrado cuando estés cerca de Trico para lanzárselo y que se lo atrape en el aire. Este trofeo es acumulativo entre partidas aunque hay suficientes para conseguir el trofeo en una sola partida.

• De espaldas anchas

Aterriza en el lomo de Trico tras impulsarte con una carreta.

Para conseguir este trofeo hay que avanzar en la historia hasta llegar a una torre en la que tendrás que usar una carreta para colgarte de unos hierros que hay en el techo para avanzar, es la única zona con estas características por lo que no será complicado identificarla. Una vez aquí mueve la carreta de tal forma que no llegues a colgarte del hierro del techo y dirige el personaje hacia Trico durante la caída.

• Criptozoólogo

Toca a todas las bestias enemigas.

En la zona en la que transcurre el combate final verás un total de siete bestias y simplemente debes tocar al menos una vez a cada una de ellas para conseguir este trofeo.



SUSCRÍBETE A

Play manía

12 números de Playmanía (Edición en papel + edición digital)
+ Guía Oficial Completa de Final Fantasy XV



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/playmania**
Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android